This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

Über dieses Buch

Dies ist ein digitales Exemplar eines Buches, das seit Generationen in den Regalen der Bibliotheken aufbewahrt wurde, bevor es von Google im Rahmen eines Projekts, mit dem die Bücher dieser Welt online verfügbar gemacht werden sollen, sorgfältig gescannt wurde.

Das Buch hat das Urheberrecht überdauert und kann nun öffentlich zugänglich gemacht werden. Ein öffentlich zugängliches Buch ist ein Buch, das niemals Urheberrechten unterlag oder bei dem die Schutzfrist des Urheberrechts abgelaufen ist. Ob ein Buch öffentlich zugänglich ist, kann von Land zu Land unterschiedlich sein. Öffentlich zugängliche Bücher sind unser Tor zur Vergangenheit und stellen ein geschichtliches, kulturelles und wissenschaftliches Vermögen dar, das häufig nur schwierig zu entdecken ist.

Gebrauchsspuren, Anmerkungen und andere Randbemerkungen, die im Originalband enthalten sind, finden sich auch in dieser Datei – eine Erinnerung an die lange Reise, die das Buch vom Verleger zu einer Bibliothek und weiter zu Ihnen hinter sich gebracht hat.

Nutzungsrichtlinien

Google ist stolz, mit Bibliotheken in partnerschaftlicher Zusammenarbeit öffentlich zugängliches Material zu digitalisieren und einer breiten Masse zugänglich zu machen. Öffentlich zugängliche Bücher gehören der Öffentlichkeit, und wir sind nur ihre Hüter. Nichtsdestotrotz ist diese Arbeit kostspielig. Um diese Ressource weiterhin zur Verfügung stellen zu können, haben wir Schritte unternommen, um den Missbrauch durch kommerzielle Parteien zu verhindern. Dazu gehören technische Einschränkungen für automatisierte Abfragen.

Wir bitten Sie um Einhaltung folgender Richtlinien:

+ *Nutzung der Dateien zu nichtkommerziellen Zwecken* Wir haben Google Buchsuche für Endanwender konzipiert und möchten, dass Sie diese Dateien nur für persönliche, nichtkommerzielle Zwecke verwenden.

+ *Keine automatisierten Abfragen* Senden Sie keine automatisierten Abfragen irgendwelcher Art an das Google-System. Wenn Sie Recherchen über maschinelle Übersetzung, optische Zeichenerkennung oder andere Bereiche durchführen, in denen der Zugang zu Text in großen Mengen nützlich ist, wenden Sie sich bitte an uns. Wir fördern die Nutzung des öffentlich zugänglichen Materials für diese Zwecke und können Ihnen unter Umständen helfen.

+ *Beibehaltung von Google-Markenelementen* Das "Wasserzeichen" von Google, das Sie in jeder Datei finden, ist wichtig zur Information über dieses Projekt und hilft den Anwendern weiteres Material über Google Buchsuche zu finden. Bitte entfernen Sie das Wasserzeichen nicht.

+ *Bewegen Sie sich innerhalb der Legalität* Unabhängig von Ihrem Verwendungszweck müssen Sie sich Ihrer Verantwortung bewusst sein, sicherzustellen, dass Ihre Nutzung legal ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass ein Buch, das nach unserem Dafürhalten für Nutzer in den USA öffentlich zugänglich ist, auch für Nutzer in anderen Ländern öffentlich zugänglich ist. Ob ein Buch noch dem Urheberrecht unterliegt, ist von Land zu Land verschieden. Wir können keine Beratung leisten, ob eine bestimmte Nutzung eines bestimmten Buches gesetzlich zulässig ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass das Erscheinen eines Buchs in Google Buchsuche bedeutet, dass es in jeder Form und überall auf der Welt verwendet werden kann. Eine Urheberrechtsverletzung kann schwerwiegende Folgen haben.

Über Google Buchsuche

Das Ziel von Google besteht darin, die weltweiten Informationen zu organisieren und allgemein nutzbar und zugänglich zu machen. Google Buchsuche hilft Lesern dabei, die Bücher dieser Welt zu entdecken, und unterstützt Autoren und Verleger dabei, neue Zielgruppen zu erreichen. Den gesamten Buchtext können Sie im Internet unter `http://books.google.com` durchsuchen.

3 3433 06818267 8

Sagenforschungen

von

Ludwig Uhland.

I.

Der Mythus von Thôr.

Stuttgart und Augsburg.
Verlag der J. G. Cotta'schen Buchhandlung.

1836.

Der

Mythus von Thôr

nach nordiſchen Quellen.

Von

Ludwig Uhland.

Stuttgart und Augsburg.

Verlag der J. G. Cotta'ſchen Buchhandlung.

1836.

ПРАВА
ИЗВЪН
ЖЕЛАЗОВ

Der Mythus von Thôr

nach nordiſchen Quellen.

Aus den Tiefen einer Vorzeit, in die keine äussere Geschichte hinabreicht, haben die Völker altnordischen Sprachstamms sich ein großartiges Geistesdenkmal gerettet, eine volle Mythologie, eine umfassende religiöse Weltanschaung in Sinnbildern.

Die beiden Hauptquellen dieser Mythologie, die unter dem Namen ältere oder Sämunds Edda bekannte Sammlung altnordischer Götter- und Heldenlieder, muthmaßlich in der ersten Hälfte des zwölften Jahrhunderts veranstaltet, sodann die jüngere oder Snorris Edda[1], ein mythologisch-poetisches Handbuch, dessen Grundlage dem Isländer Snorri in der vordern Hälfte des dreizehnten Jahrhunderts zugeschrieben wird, erhalten manigfache Ergänzung durch

1 Unter diesen Namen sind im Folgenden, der Kürze wegen, auch Skálda und die weiteren Anhänge in Rasks Ausgabe begriffen. Die Entstehung des Ganzen erörtert P. E. Müller: Ueber die Aechtheit der Asalehre ꝛc., übers. von L. C. Sander, Kopenh. 1814.

die vielen mythischen Ueberlieferungen, die in isländischen Saga'n, in den Geschichtwerken Saxos und Snorris, in Volksliedern und Volkssagen, zum Theil noch jetzt gangbaren, aufbewahrt sind.

Bei aller Reichhaltigkeit der vorhandenen Quellen ist jedoch in diesen selbst auf manches nun Verlorene hingewiesen, wovon oft nur noch dürftige Andeutungen oder die bloßen Namen übrig geblieben sind. Aber auch die formelle Beschaffenheit jener Quellen erschwert auf verschiedene Weise den Gebrauch derselben. Die ältesten Urkunden, die mythischen Eddalieder von unbekannten Verfassern aus heidnischer Zeit, bedienen sich einer sehr gedrängten Darstellung, wobei der Gegenstand großentheils als schon bekannt vorausgesetzt ist; einige Lieder dieser Art aber, die sich durch ihre Annäherung an den Kunststyl des nordischen Skaldengesangs als spätere verkünden, sind eben darum auch theilweise mit den Dunkelheiten des gedachten Styls behaftet. In viel stärkerem Maße trifft dieß die zahlreichen größeren und kleineren Bruchstücke von Liedern genannter Skalden des neunten und der folgenden Jahrhunderte, welche der j. Edda als Belege der hier angegebenen dichterischen Ausdrücke eingeflochten sind; die Sprache dieser Skaldenlieder, in welchen alte Mythen entweder als Hauptgegenstand behandelt oder zum dichterischen Redeschmucke benutzt waren, ist durch künstliche Bildlichkeit und durch die

äuſſerſte Freiheit der Umſtellungen nicht ſelten ſo ſchwierig, daß die ſprachkundigſten Erklärer, geborne Isländer, rathlos davor ſtehen. Die proſaiſchen Erzählungen der j. Edda, meiſt Auszüge und Paraphraſen noch vorhandener oder verlorener Mythenlieder, ſind zwar an ſich deutlich, müſſen jedoch behutſam gebraucht werden, weil den Verfaſſern derſelben ſchwerlich mehr ein tieferes Verſtändniß der Mythen zu Gebot ſtand und deßhalb die Auffaſſung hin und wieder ungenau oder verfehlt iſt, wie man ſich da, wo die reineren Quellen noch zugänglich ſind, aus der Vergleichung überzeugen kann. Die mythiſchen Rahmen, worein dieſe Erzählungen, nach dem Beiſpiel der alten Lieder, gefaßt ſind, und einige offenbare Einflüſſe chriſtlicher Anſicht müſſen ohnedieß in Abzug gebracht werden. Bei Saxo hat man nicht bloß die Färbung durch ein rhetoriſches Latein, in das er die heimiſchen Sagen übertragen hat, von dieſen abzuſtreifen, ſondern man muß auch bei ihm, wie in Snorris Geſchichtbuche, den hiſtoriſchen Geſichtspunkt, unter welchem beide die alte Götterwelt aufgefaßt und dadurch nothwendig verdunkelt haben, erſt wieder auf den mythiſchen zurückführen. In den isländiſchen Saga'n iſt der ächte Mythenbeſtand häufig in das willkürlich Gefabelte hinübergeſpielt und aufgelöst, in den ſpäteren Volksſagen und Volksliedern aber iſt derſelbe meiſt zum ergetzlichen Märchen geworden.

Zu dieſen äuſſerlichen Schwierigkeiten kommt nun diejenige, die im Weſen der Mythen ſelbſt liegt. Jede Mythologie iſt ihrem Begriffe nach ſinnbildlich, mögen daher auch ihre Bilder noch ſo vollſtändig und ungetrübt erhalten ſeyn, ſo fragt es ſich dann erſt um die Ergründung ihres Sinnes oder vielmehr um eine ſolche Aneignung derſelben, wobei Bild und Bedeutung in unmittelbarer, ungetheilter Anſchauung wirken. Die nordiſchen Mythen ſind, nach dem Zeugniſſe der Mythenquellen ſelbſt, Runen, Geheimreden, Geheimniſſe, ſie wollen, nach Räthſelart, gelöst ſeyn.

Es kann unter ſolchen Umſtänden nicht befremden, daß dieſe Mythologie ſehr verſchiedenartige Deutungen erfahren hat, und wer es, bei aller Anerkennung des durch vielfaches Verdienſt bereits Geleiſteten, nicht für überflüſſig hält, hierin Weiteres zu verſuchen, hat ſein Augenmerk vorerſt darauf zu richten, welcher Weg zur Löſung durch die beſondre Natur des Gegenſtandes angezeigt ſey.

Hier bietet ſich nun zunächſt die unverkennbare Bedeutſamkeit der mythiſchen Namen dar, und zwar in einem Stufengange, der von den unmittelbarſten und klarſten Bezeichnungen in ſtätiger Folge zu entfernteren und verſteckteren fortleitet. Unter den Namen der mythiſchen Weſen ſind manche, noch im jetzigen Isländiſchen, das gebräuchliche und eigentliche Wort für denſelben Gegenſtand, den der Mythus damit

bezeichnet; andre ſind zwar nicht minder eigentlich, müſſen aber, da ſie ſchon in den altnordiſchen Schriftdenkmälern nicht mehr in ſolchem Gebrauche vorkommen, in andern, näher oder ferner verwandten Sprachen aufgeſucht werden; noch andre halten zwar das mehr oder weniger unmittelbar bezeichnende Wurzelwort feſt, fügen aber Endformen bei, durch welche Perſon und Geſchlecht ſchärfer hervortreten; weiter gibt es ſolche, in denen Eigenſchaften oder Thätigkeiten des damit benannten Weſens bald leicht erkenntlich und wieder eigentlich ausgeſprochen, bald bildlich und in tieferliegenden Beziehungen angedeutet ſind. Von allen dieſen Benennungsweiſen, oder auch von Spielarten und Uebergängen derſelben, werden ſich im Folgenden Beiſpiele ergeben. Daß gleichwohl manche Namen, ſey es etymologiſch in der Wurzel oder in der beſtimmteren Beziehung zu ihrem Gegenſtand, auch der beharrlichſten Forſchung ſich verſchließen mögen, hebt den Nutzen nicht auf, der aus einem aufmerkſamen Verfolgen der in den Namenbildungen gegebenen Fingerzeige und aus einer vertrauteren Beobachtung des dabei ſtattgefundenen Verfahrens für die Erklärung des inneren Mythengehaltes gezogen werden kann.

Selbſt der ſprachlich unzweifelhafteſte Name gewährt jedoch nur dann eine ſichere Mythendeutung, wenn das Weſen, dem er angehört, auch durch ſeine

Erſcheinung in Lied oder Sage demſelben wirklich entſpricht. Weit mehr noch iſt man bei zweifelhaftem oder gänzlich unerklärbarem Namen auf die Anſchauung des Gegenſtandes verwieſen, aus welcher umgekehrt oft der Name ſelbſt erſt deutlich wird. Schon bei der erſten, unbefangenen Betrachtung laſſen die nordiſchen Mythenbilder in ihrer Geſammtheit einen entſchiedenen Eindruck zurück, ſie machen ſich auf einen gewiſſen Grad verſtändlich und laſſen weiteres Verſtändniß ahnen. Dieß iſt die Folge davon, daß ſie aus dichteriſch ſchaffendem Geiſte hervorgegangen ſind. Sie können darum auch nur mit poetiſchem Auge richtig erfaßt werden, dieſem aber werden ſie ſich bei näherem Anblick immer voller und lebendiger entfalten. Jede Deutung dagegen, die in der Einbildungskraft keinen Anhalt findet, die den Bildern einen Sinn unterlegt, durch welchen ihr anſchaulicher Zuſammenhang aufgehoben würde, muß eine unrichtige ſeyn, weil für ſie in der Natur des dichteriſchen Hervorbringens überall keine Möglichkeit gegeben iſt. Erſt im Vereine mit der poetiſchen Anſchauung wird nun auch die etymologiſche Forſchung ihre rechte Wirkſamkeit üben, beide werden ſich wechſelsweiſe prüfen, beſtätigen und ergänzen. Aber nicht bloß die allgemeinen Bedingungen des poetiſchen Geſtaltens hat ſich der Erklärer zur Richtſchnur zu nehmen; die mythiſche Symbolik hat ſich bei verſchiedenen Völkern ſo verſchiedenartig

angelaſſen, ihre Plaſtik iſt ſo manigfach, die Rechte des Bildes einerſeits und der innwohnenden Idee andrerſeits ſind ſo abweichend ausgetheilt, daß es nöthig iſt, auch hierin je die Eigenthümlichkeit der beſondern Götterlehre zu beachten, wenn die Deutung im Einzelnen glaubhaft und im Ganzen übereinſtimmend werden ſoll.

Der Geſammtumfang nordiſcher Mythen iſt allerdings von durchgreifenden Gedanken über göttliches Weſen und Wirken, über Leben und Schickſal der Welt beherrſcht, allein dieſe Gedanken ſind vornherein auf die mythiſche Darſtellung gerichtet, ſie werden daher nicht als nackte Lehrſätze vorgetragen, ſondern ſind durchaus in Bild und bildliche Handlung geſetzt, ja ſie treten oft ganz in den Hintergrund und überlaſſen das Feld der abſichtloſeren Luſt des dichteriſchen Geſtaltens. Die vielen Mythen vom Wechſel der Jahreszeiten, des Lichtes und des Dunkels, vom Streite wohlthätiger und verderblicher Naturkräfte, hängen zwar alle mit jenen Grundgedanken zuſammen, ſollten aber auch ſie durchaus in der Richtung erforſcht werden, Philoſopheme oder phyſikaliſche Weisheit des Alterthums in ihnen zu ergründen, ſo würde entweder die Ausbeute ſehr karg ausfallen, man würde unter der ſinnbildlichen Verhüllung doch oft nur die bekannteſten Naturerſcheinungen wiederfinden, oder man müßte, wie es wohl auch geſchehen iſt, Anſichten und

Denkweiſe einer viel ſpäteren Zeit in die Erzeugniſſe der früheren hineinlegen. Der Drang des menſchlichen Geiſtes, ſich mittelſt der ihm eingeborenen Vermögen der Auſſenwelt zu bemächtigen, iſt in philoſophiſchen Zeitaltern vorzugsweiſe durch die Reflexion, in poetiſchen durch die Einbildungskraft thätig. Wie die Natur ſelbſt ihre Spiegel hat, im Waſſer und in der Luft, ſo will auch die Dichterſeele von den äuſſeren Dingen ein Gegenbild innerlich hervorbringen, und dieſe Aneignung für ſich ſchon iſt ein geiſtiger Genuß, der ſich auch andern Betrachtern des Bildes mittheilt. Gewinnt ja doch das Bekannteſte in irgend einer Widerſpieglung den Reiz des Fabelhaften und ſtammen wohl eben daher die Wunder des Zauberſpiegels. Das Innere des Menſchen aber ſtralt nichts zurück, ohne es mit ſeinem eigenen Leben, ſeinem Sinnen und Empfinden getränkt und damit mehr oder weniger umgeſchaffen zu haben. So tauchen aus dem Borne der Phantaſie die Kräfte und Erſcheinungen der unperſönlichen Natur als Perſonen und Thaten in menſchlicher Weiſe wieder auf. Die nordiſche Mythologie zeigt dieſen Hergang in allen Graden der Belebung und Geſtaltung, und wer ſie in ihrem eigenen Sinne würdigen will, muß dieſer Wiedergeburt im Bilde, als ſolcher ſchon, ihre ſelbſtändige Geltung einräumen. Gleich den Kräften und Erſcheinungen der Natur ſind aber auch die des Geiſtes in den Mythen

persönlich geworden; selbst die abgezogensten Begriffe, namentlich die Formen und Verhältnisse der Zeit, haben sich als handelnde Wesen gestaltet. Indem so einerseits die Natur durch Personification beseelt wird, andrerseits der Geist durch dasselbe Mittel äussere Gestaltung erlangt, werden beide fähig, auf dem gleichen Schauplatze sinnbildlicher Darstellung zusammenzutreten.

Es macht sich übrigens wohl fühlbar, daß die nordische Mythendichtung nicht auf die bildende Kunst gerichtet oder von letzterer bestimmt war. Wenn es gleich nicht an Beispielen fehlt, daß an heiliger Stätte Götterbilder aufgestellt, daß zur Weihung oder zum Schmucke des Hauses, des Ehrensitzes, des Schiffes, des Schildes, Bildwerke aus der Götterwelt angebracht waren, so spricht doch nichts dafür, daß diese Kunstübung ein allgemeineres Bedürfniß des Volkslebens gewesen sey oder irgend eine höhere Stufe der Ausbildung erreicht habe. So blieb die mythische Symbolik von den Bedingungen der künstlerischen Darstellbarkeit unabhängig und nur denen der inneren Anschauung unterworfen, ihr Inhalt konnte daher auch nicht in der äusseren Vollendung des Bildes aufgehen. Der Gedanke in seiner Versinnlichung, der Naturgegenstand in seiner Personification blieb doch zugleich er selbst. Nimmt man hiezu die vorbemerkte Bedeutsamkeit der Namen, so

kann es nicht befremden, daß in manchen Fällen die Allegorie ziemlich unverſchleiert heraustritt. Der Gebrauch der Sinnbilder erſcheint als ein bewußter und iſt eben deßhalb ein freierer; derſelbe Gegenſtand kann in verſchiedenen Beziehungen auch unter verſchiedenen Namen und Bildern aufgeführt ſeyn, es können ſich Mythengruppen bilden, die unter ſich wenig oder äuſſerlich gar nicht zuſammenhängen, es kann ſelbſt Widerſpruch zwiſchen einzelnen Mythen oder mehrfachen Darſtellungen des nämlichen Mythus ſtattfinden. Ob man geneigt ſey oder nicht, ein ſolches Bewußtſeyn der Mythenbildung im nordiſchen Alterthum anzuerkennen, die Thatſache liegt in den Mythen ſelbſt. Dieſe Mythik iſt darum doch nicht in trockenen Abſtractionen erſtarrt, denn da für Gegenſtände der religiöſen Weltbetrachtung noch keine andere Weiſe des Ausdrucks, ja des Denkens ſelbſt, gefunden war, als eben die bildliche, ſo ſteht der Gedanke doch niemals ausgeſchieden neben dem Bilde, wohl aber theilt er den aus der Natur und der menſchlichen Erſcheinung entnommenen Gebilden ſeine eigene ſchrankenloſere Bewegung mit, und ſo erhält das Natürliche, indem es theils ſeinen gewohnten, theils fremden und höheren Geſetzen folgt, den Zauber des Wunderbaren, die Mythendichtung im Ganzen aber den Charakter des Tiefſinns und der ſicheren Kühnheit.

Jene Thatſache der ſelbſtbewußten oder ſich fühlenden Symbolik hebt auch nicht den Glauben an göttliche Perſönlichkeit auf, der überall als religiöſes Bedürfniß vorauszuſetzen iſt, nur wird oft ſchwer zu beſtimmen ſeyn, wo das Sinnbild aufhöre und der wahrhaft perſönliche Gott eintrete. Im Allgemeinen befindet dieſe Frage ſich in der Schwebung zwiſchen der dem ſinnlichern Volksglauben und dem herkömmlichen Götterdienſte zugewandten Auſſenſeite und dem innerſten Sinne des durchgebildeten Mythus. Der Mythenforſcher wird ſomit zwar auch die rohere Volksſage und die zerſtreuten Nachrichten über den heidniſchen Cultus als Hülfsmittel zu gebrauchen haben, obwohl mit Vorſicht gegen die Befangenheit der chriſtlichen Aufzeichner, ſtets aber werden ihm die Mythen ſelbſt ſowie der eigentliche Gegenſtand der Betrachtung, ſo auch die Hauptquelle der Erklärung ſeyn. Hier nun weichen allerdings die Perſönlichkeiten großentheils entweder nach auſſen in die Natur oder nach innen in den Begriff zurück, allein auch die bewußt ſinnbildliche Perſonification zeugt von dem Verlangen und Erfühlen eines lebendigen Gottes, für deſſen manigfaches Walten und Wirken in Natur und Geiſteswelt kein anderer Ausdruck genügt, als Geſtalt und Bewegung lebendiger, begeiſtigter Weſen. Dieſe perſönlichen Geſtaltungen, beſonders die bedeutendern, durch älteſte Ueberlieferung

geheiligten, wurden denn auch fortwährend nicht rein bildlich genommen, ſondern ſie wirkten mit dem Hauche des göttlichen Lebens, das in ihnen zur Erſcheinung kam, und ſo vermittelte ſich der tiefere Geiſt des Mythus mit der ſinnlicheren Volksanſicht.

Während auf dem angezeigten Wege ſich der etymologiſchen Forſchung und der poetiſchen Anſchauung die einzelnen Durchblicke lichten, wird zugleich der vorausgefaßte Geſammteindruck ſich beſtimmter geſtalten, der Geiſt des Ganzen, von innen heraus arbeitend, ſtets näher und vernehmbarer entgegenkommen und ſo die Genauigkeit im Beſondern mit der umfaſſenden Ueberſicht zum rechten Verſtändniſſe zuſammenwirken.

Dieſe Bemerkungen über Mittel und Wege der Mythendeutung können zwar nur an der näheren Beleuchtung ihres Gegenſtandes ſelbſt ſich bewähren, doch ſchienen ſie geeignet, über manches Nachfolgende einleitend zu verſtändigen und die Wiederkehr allgemeinerer Betrachtungen abzuſchneiden.

Die Erforſchung des Einzelnen darf ſich, wie oben bemerkt, vom Hinblick auf das Ganze, dem Jenes angehört, niemals losſagen, da aber die umfaſſendere Erkenntniß doch nicht mit einem Schritte zu erlangen iſt, ſo wird es auch zu ihr am ſicherſten führen, wenn vom Leichteren zum Schwierigeren, vom Helleren zum Dunkleren fortgeſchritten wird. Mythen, die im

Naturgebiete verkehren, liegen nun gewiß dem Verständniß offener, als ſolche, die ſich auf die innere Welt beziehen; dort ſind die ſtoffartigen und greifbaren Dinge, hier die körperloſen und überſinnlichen. In der nordiſchen Götterlehre fällt auf dieſe Seite der Mythus von Odin, auf jene der von Thôr; im erſteren Mythenkreiſe iſt vorzugsweiſe das Geiſtesleben, im letzteren das Naturleben vergegenwärtigt. Schon die Anerkennung dieſer verſchiedenen Gebiete und die Auseinanderhaltung deſſen, was der einen oder der anderen Seite angehört, iſt ein erheblicher Schritt zur richtigen Auffaſſung des Ganzen. Thôr waltet überall in der Natur und befindet ſich im unabläſſigen und manigfachſten Zuſammenſtoße mit den gewaltſamſten Naturkräften, deren mythiſche Erſcheinung denn auch am meiſten in die Sinne fällt. Mit dem Mythus von Thôr wird daher ein neuer Verſuch, Inhalt und Geiſt der nordiſchen Mythologie zu erforſchen, am zweckmäßigſten beginnen.

Jötune (*iötnar*, sing. *iötunn*), Thurſe, Rieſen, ſind dieſer Mythologie die Perſonification des Ungeheuren und Ungeſtümen, Finſtern und Feindſeligen in der Natur, der rohen, ungezähmten Elemente. Das chaotiſche Urweſen Ymir, der Brauſer, auch Örgelmir, der Uralte, aus deſſen Körper die Welt geſchaffen

iſt, war ein Jötun und aller Jötune Stammvater. Ymir ſelbſt iſt dadurch geworden, daß im Abgrunde Ginnûngagap die von der kalten Nordſeite, von Niflheim, der Nebelwelt, hergedrungenen Eisſtröme, Elivâgar, vor den von Muſpellsheim, der ſüdlichen Feuerwelt, ausgeflogenen Funken zu ſchmelzen anfiengen und die Tropfen ſich belebten. Der ſo entſtandene Urrieſe erzeugte aus ſich ſelbſt ſeine jötuniſche Nachkommenſchaft; unter dem Arme wuchſen ihm Sohn und Tochter, ein Fuß zeugte mit dem andern einen Rieſenſohn. Aus des erſchlagenen Ymirs Fleiſche ward dann die Erde geſchaffen, aus ſeinem Gebeine Felſen, aus ſeinen Haaren Bäume, aus ſeinem Blute das Meer, aus der Hirnſchale der Himmel, aus dem Gehirne die mißmuthigen Wolken, aus ſeinen Brauen Midgard, das Geheg der mitteln, bewohnbaren Erde (*Vsp.* 3. *Vafthr.* 21. 28—35. *Grîmn.* 40. 41. *Hyndl.* 32; *Sn. Edd.* 5—7).

Aber auch in der erſchaffenen und geordneten Welt behalten Ymirs Abkömmlinge, Rieſen und Rieſenweiber, die Liebe zum alten Chaos, den Hang zur Zerſtörung, die Feindſchaft gegen Alles, was den Himmel mild und die Erde wohnlich macht. Sie ſind die Dämone des kalten und nächtlichen Winters, des ewigen Eiſes, des unwirthbaren Felsgebirgs, des Sturmwinds, der ſengenden Hitze, des verheerenden Gewitters, des wilden Meeres; und darnach ſind ſie

auch beſonders benannt, Reif- oder Eisthurſe, Berg- oder Felsrieſen (*hrîmthursar, bergrisar*) ꝛc. Zurückgedrängt oder gebunden, rütteln ſie unabläſſig an ihren Schranken und Feſſeln, auch wird es ihnen noch einſt gelingen, alle Bande zu zerreißen, und ſelbſt die in Ymir verbundenen Elemente werden im Weltuntergange zugleich losbrechen[2].

Schöpfer, Ordner und Erhalter der Welt ſind die Götter, Âſen (*aesir*, sing. *âs*). Ihr Stammvater Buri gieng, nach der j. Edda, aus ſalzigen Reifſteinen (*Sn. Edd.* 7), aus der Blume und Würze des Urſtoffes, hervor; in ihnen iſt die treibende und bildende Kraft, der lebendige und belebende Geiſt. Buris Sohn iſt Bör, der mit der Rieſentochter Beſtla drei Söhne zeugt (*Sn. Edd.* 7. *Vsp.* 4. *Rûn.* 3). Odin, der erſte von dieſen, iſt fortan der Âſen oberſter (*Grîmn.* 44. vgl. *Hyndl.* 29). Er und ſeine Brüder ſchaffen in vorbeſagter Weiſe Himmel und Erde aus dem Körper des von ihnen erſchlagenen Urrieſen. Dann ordnen die Âſen den Gang der Geſtirne, den Wechſel der Tageszeiten und den Jahreslauf (*Vsp.* 6). Sie erſchaffen aus Brimirs, des Brandenden (wieder des Urrieſen), Fleiſch und ſchwärzlichen Knochen

2 Eine weitere Stufe des Jötunweſens, die Uebertragung deſſelben auf die Geiſteswelt, iſt mit dem Vorbeſagten nicht ausgeſchloſſen; ſo iſt z. B. der Zweifel (Ímr, Ími, Vafthr. 5. Sn. Edd. 211) ein Rieſe.

(*Vsp.* 9), d. h. nach Obigem aus Erde und Geſtein, die Zwerge (*dvergar*), die, beſonders im Schoß der Erde, ſtill und unſichtbar wirkenden Naturgeiſter. Zuletzt wird aus Aſk und Embla, Eſche und Ulme, das Menſchengeſchlecht gebildet und beſeelt (*Vsp.* 17. 18). Die Âſen walten über ihrer Schöpfung, indem ſie täglich nach der Eſche Yggdrafil zum Gerichte fahren (*Grîmn.* 29. 30). Dort ſitzen ſie, in der Zwölfzahl gedacht (*Hyndl.* 28. *Sn. Edd.* 23), wie auch im nordiſchen Rechte der Gerichtsmänner meiſt zwölfe ſind, auf Rathſtühlen (*Vsp.* 9. 27). Darum heißen ſie auch Regin, rathende, waltende Mächte. Die Eſche ſelbſt, hochragend und mit weitverbreiteten Wurzeln, immergrün und doch vielzernagt (*Vsp.* 19. *Grîmn.* 35), iſt ein Bild des wachſenden und vergänglichen Naturlebens. Unter derſelben Eſche wohnen an Urds Brunnen die drei ſchickſalskundigen Nornen (*nornir*), Urd, Verdandi und Skuld (*Vsp.* 20), die ſchon durch ihre Namen, welche auf Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft weiſen, als Zeitgöttinnen bezeichnet ſind. Sie bedeuten das Geſetz der Zeit, des Werdens und Vergehens, dem die erſchaffene Welt und in ihr die waltenden Âſen ſelbſt unterworfen ſind. Die geiſtige Natur des Âſengeſchlechts hat ſich ſchon in der Ehe Börs mit der Rieſentochter an die Materie gebunden und iſt dadurch im Looſe dieſer mitbefangen. Wann einſt die entfeſſelten Jötune hereinbrechen, dann

werden im Untergange der Welt auch die kämpfenden Âſen verſchlungen und darum heißt das Ende der Dinge Ragnarök, der Regin, waltenden Götter, Dämmerung. Aber aus dem allgemeinen Untergange ſteigt eine neue Welt empor, in der auch die Âſen wieder aufleben, und ſo bewährt ſich der im Salzſteine gelegene Keim dennoch als ein Göttliches, das im Durchgange durch die Zeit zwar ihren Wechſeln verfallen, an ſich aber unvertilgbar iſt.

Auf dem zeitlichen Daſeyn der Âſen laſtet nun ſtets das Vorgefühl des hereindrohenden Verderbens. Ueberall erkennen ſie die Zeichen deſſelben; im Einbruche der Nacht, in der jährlichen Abnahme des Lichtes, im Welken des Sommergrüns, im Siege des Winterfroſts ahnen ſie den Tod ihrer Schöpfung, empfinden ſie ihr eigenes Altern. Haben ſie doch Den in ihrer Mitte, in dem ſich durchaus die Neige der Dinge verbildlicht. Loki, der Beſchließer, Endiger[3], von jötuniſcher Abkunft, hat in früheſter Zeit ſchon mit Odin Blutbrüderſchaft geſchloſſen (*Aeg.* 9) und befindet ſich ſtets in der Âſen Geſellſchaft. Nach Raum und Zeit bezeichnet er Ziel und Ende der Göttermacht. Er

3 Lex. isl. lok, n. pl. finis, consummatio; namentlich auch von einer größern Kataſtrophe: Niflûnga-lok (Sæm. Edd. 250), der Niſtunge Untergang. Das Zeitwort iſt: liuka, lûka, claudere, finire, part. præt. lokinn. Vgl. Lex. myth. 252. 629. D. Myth. 148.

wirkt die Abnahme des Lichtes, er iſt der Abend des Jahres, wie der Zeiten überhaupt, und ſteht in durchgängigem Gegenſatze mit Heimdall, dem überall die Frühe, der Aufgang, angehört, deſſen Schwert Höfud, der Anfang, iſt, der Gras und Wolle wachſen hört, jedes leiſeſte Werden erlauſcht. In die Gemeinſchaft der waltenden Götter aufgenommen, vertritt Loki nicht bloß den im Leben der Welt auch den Jötunen gebührenden Antheil, er iſt zugleich das leiſe Verderben, das raſtlos unter den Göttern umherſchleicht. Dieß ſein ſtille zehrendes Wirken wird als Liſt und Trug, als boshafter Rath dargeſtellt, wodurch er die von ihm getäuſchten Âſen in Schaden und Unfall führt. Aber auch ihren endlichen, gewaltſamen Untergang hat er vorbereitet. Mit dem Rieſenweib Ögurboda oder Ângrboda, der Unheilkünderin, hat er, auſſer der Todesgöttin Hel, den Wolf Fenrir und die Midgardsſchlange gezeugt; das erſtere dieſer Ungeheuer wird im letzten Kampfe Odins Tödter ſeyn, das andre Thôrs, der beiden Hauptgötter. Als die Âſen ſeines Verrathes inne werden, fangen und binden ſie ihn, allein auch er wird einſt los werden und die zerſtörenden Gewalten heranführen. Dann geben Loki und Heimdall ſich gegenſeitig den Tod, Anfang und Ende gehen in der Auflöſung alles Zeitlichen mit einander auf. Lokis Eltern ſind Farbauti und Laufey, wörtlich: Fährmann, Ruderer,

und Laubinſel[4]. Vergegenwärtigt man ſich was dieſe Namen beſagen, ſo zeigt ſich ein Fährmann, der einem dichtbelaubten, abendlich ſchattenden Eilande zurudert; in dieſen wenigen Zügen mag die Heimkehr der Dinge in die alte Nacht, die Dämmerung der Götter ſelbſt, Lokis künftiges Werk, vorgebildet ſeyn. Schiff und Schifffahrt leihen auch ſonſt dem nordiſchen Mythus Bilder der Bewegung und des Umlaufs im Leben der Welt, Sohn des Zeitverlaufs aber iſt das Ende; Loki ſelbſt ſteuert am Schluſſe der Zeiten den Kiel der Zerſtörer (*Vsp.* 51).

Doch nicht verzagend und thatlos harren die Götter dem Schickſal entgegen. Jeder wacht und wehrt, ſchafft und kämpft an ſeiner Stelle. Odin (*Odhinn*), das Haupt der Âſen, der, auch dem Namen nach (Lex. myth. 364. D. Myth. 94), der Gott des lebendigen Geiſtes iſt, durchforſcht raſtlos die Welt und ſtärkt die Sache der Götter, indem er überall geiſtiges Leben weckt und den irdiſchen Heldengeiſt zu höherem Berufe, zur künftigen Theilnahme an dem großen Götterkampf, in ſeine himmliſche Halle heranzieht. Dagegen iſt Thôr, Odins kräftigſter Sohn, vorzugsweiſe Beſchirmer der Erde, deren

4 Die Mutter heißt auch Nâl (Hrafn. 16. Sn. Edd. 32), Nadel; der Name (deſſen Deutung in Sn. Edd. 355 wenig aufhellt) betrifft wieder das Schiffsweſen, denn unter den Benennungen des Schiffes (Sn. Edd. 220 b.) findet man: nâlar, wie árar ꝛc.

Anbau er begründet, deren Fruchtbarkeit und Freundlichkeit er zum Beſten ihrer Bewohner unermüdlich fördert und ſchützt, und darum mit den wilden Elementargewalten in beſtändigem Kampfe liegt.

Zu ſeiner näheren Charakteriſtik kann nach dieſen allgemeinen Andeutungen übergegangen werden.

Thôr (*Thôrr* ſtatt *Thonr*, D. Gramm. III, 353. D. Myth. 112) iſt der perſonificierte Donner, der Donnergott. Das Wort findet ſich zwar im Isländiſchen nicht mehr für Donner gebraucht und iſt durch andre erſetzt. Aber die neueren nordiſchen, ſowie andre germaniſche Sprachen, und ſelbſt eine weitergreifende etymologiſche Verwandtſchaft, ſetzen die Wortbedeutung auſſer Zweifel. Dazu ſtimmt denn auch Thôrs äuſſere Erſcheinung. Wenn er daherfährt, erzittern die Berge, brechen die Felſen und ſteht die Erde in Flammen (*Aeg.* 55. *Thrym.* 23. *Fornm. S.* II, 154). Seinen Wagen ziehen dann zwei ſtattlichgehornte (*Hym.* 7) Böcke, Tanngnioſtr und Tanngrîſnir, Zahnknirſter und Zahnknirſcher. Sie verſinnlichen eben die Sprungfahrt über die Gipfel des Gebirgs. Von ſolchem Fahren heißt er nach der j. Edda (*Sn. Edd.* 26) Ökuthôr, der wagenlenkende Thôr, und in einem Eddaliede Wagenmann (*vagna verr, Alv.* 3). Auf ſeinem täglichen

Wege zum Gerichte bei der Esche Yggdrasil muß er durch die Ströme Körmt, Örmt und beide Kerlaug waten, denn die Âsenbrücke steht all in Flammen, heilige Wasser glühen (*Grîmn.* 29). Die Âsenbrücke ist das Himmelsgewölbe, das bei des Donnergottes Herankunft brennt und unter den glühenden Strömen sind blitzumloderte Gewittergüsse zu verstehen[5]. Kerlaug ist: Wannenbad, geheiztes Bad, die zwei andern Namen sind unerklärt. Aus Thôrs Augen scheint Feuer zu flammen (*Thrym.* 29. vgl. *Sn. Edd.* 50) und zu den Menschen tritt er als ein ansehnlicher, jugendlicher Mann mit rothem Barte, dem Zeichen seiner Feuernatur (*Fornm. S.* II, 182 f. V, 249); wenn er in diesen Bart bläst und damit seine Bartstimme, seinen Bartruf (*skeggrödd, skeggraust*) erregt, so verursacht er den seinem Heiligthum nahenden Feinden heftigen Gegenwind (*Fornm. S.* I, 302 f. vgl. II, 204 f. *Thrym.* 1. D. Myth. 120). Seine Ankunft ist eine plötzliche, wie

5 Das erste Lied von Helgi dem Hundingstödter (Sæm. Edd. 149) sagt in der Beschreibung einer Sturmnacht: „Aare klangen, heilige Wasser (heilög vötn, ganz wie in Grimn. 29) kamen von Himmelbergen.“ Die klingenden Aare sind Sturmwinde, der Sturm erscheint auch sonst, wie sich weiterhin ergeben wird, in Adlergestalt; in Vsp. 54. schlägt Egdir (der Sturmadler) die Harfe. Die Wasser, die von Himmelbergen niederfallen, sind in solchem Zusammenhang augenscheinlich Regenströme, die sich aus den aufgethürmten Wolken ergießen; heilig sind sie, weil sie vom Himmel kommen.

die des Gewitters; kaum genannt, ist er auch schon gegenwärtig und schlagfertig (*Aeg.* 55. *Sn. Edd.* 47. 108). Mit Eisenhandschuhen oder Eisengriffen (*Sn. Edd.* 26) schwingt er den Hammer Miölnir, den Malmer, der, ausgeworfen, in seine Hand zurückkehrt (*Sn. Edd.* 132) und mit dem er den Jötunen die Schädel zerschmettert, unverkennbar hatte man dabei die sogenannten Donnersteine, Donnerhämmer, im Auge, die nach dem Volksglauben mit dem zündenden Blitze niederfahren; dem Wurfe des Hammers gehen Blitz und Donner voran (*Sn. Edd.* 109), auch hiedurch erweist er sich als der einschlagende Donnerkeil[6]. Dieser Erscheinung des Gottes entsprechen die Beiwörter: der Starke, Thatkräftige, Hartgesinnte (*Hým.* 38. 23. *Thrym.* 33). Wenn er Megingiardar, die Stärkegürtel, um sich spannt, dann verdoppelt sich ihm die Götterkraft (*Sn. Edd.* 26). Ihm vorzugsweise schwillt, dem Jötunzorne (*jötunmôdhr, Vsp.* 50. *Sn. Edd.* 107. 150) gegenüber, Âsenzorn (*âsmôdhr, Sn. Edd.* 109) und Âsenstärke (*âsmegin, Hým.* 30. *Sn. Edd.* 26. 51. 114).

Die Stammtafel Thôrs ist folgende: er ist der Sohn Odins von Jörd (*Vsp.* 56. 57. *Thrym.* 34. *Aeg.* 58 ꝛc.). Seine Pflegeltern sind Vingnir

6 D. Myth. 122 f. — Stellen der Skaldengesänge, worin Thôr als Donnerer und Blitzeschleudrer geschildert wird, sind angemerkt im Lex. myth. 658. 685 sq.

und Hlôra (*Sn. Edd.* 101). Er wird Meilis Bruder genannt (*Harb.* 9. *Haustl.* in *Sn. Edd.* 111). Seine Gemahlin ist Sif, die ihm einen Stiefsohn Ullr zugebracht und eine Tochter Thrûd geboren hat (*Sn. Edd.* 101. 119). Zwei Söhne hat er: Môdi und Magni (*Vafthr.* 51. *Hym.* 33. *Harb.* 9. 51. *Sn. Edd.* 101); nur von letzterem wird die Mutter, Jarnsaxa, ausdrücklich genannt (*Sn. Edd.* 110)[7].

Die Verbindung des Âsenvaters Odin mit Jörd (*Jördh*), d. h. die Beziehung der schaffenden und bildenden Götterkraft zur Erde, äussert in Thôr, dem Sohne, ihre volle und manigfache Wirkung. Bedeuten Vingnir und Hlôra, wie vermuthet wird[8], den Flügelschwinger und die Funkelnde, so eignen sich solche Pflegeltern für den Gott, der in Sturm und Flamme daherfährt und dem dieses geflügelte Wesen nicht von der schwerfälligen Mutter Erde angeboren oder anerzogen seyn kann; Vingnir findet sich auch im Verzeichniß der Jötune (*Sn. Edd.* 210), zu denen die

7 Nach Hálfdans S. Eysteinss. (Fornald. S. III, 556) war der Jötun Svadi ein Sohn Âsathórs, allein die genannte Saga ist sehr unsicher und wo sonst dieses Jötuns (Svadha iötuns, Fornald. S. II., 4. 20) ganz genealogisch gedacht wird, geschieht seiner Abstammung von Thór keine Erwähnung. Ueber Hálfdan, der für Thórs Sohn gehalten worden, weiterhin Mehreres.

8 Lex. myth. 656. Man findet glôa und hlôa, Grimn. 29 (glær und hlærr), analog wären glôra und hlôra, vgl. Sn. Edd. form. 12.

Stürme gehören. Den Namen der Pflegeltern entsprechen dann die von Thôr selbst gebräuchlichen: Vîngthôr (*Alv.* 6. *Thrym.* 1), der beschwingte Thôr, und Hlôrridi (*Hym.* 4. *etc. Aeg.* 54. 55. *Thrym.* 8. *etc.*), Stralschleudrer[9]. Das nordische Herkommen, die Kinder in fremdem Hause erziehen zu lassen, ist hier auf den Götterſohn übertragen[10]. Von Thôrs Bruder Meili wird nichts weiter erwähnt, als daß auch er ein Sohn Odins ist (*Sn. Edd.* 211. *Haustl.* ebd. 120); auch die gleiche Mutter, Jörd, ist zu vermuthen, da Thôr allein unter den Âsen als Meilis Bruder zugenannt wird. Seine Söhne Môdi (*Môdhi*) und Magni treten wenig in den vorhandenen Mythen auf, und über Thôrs Verbindung mit Jarnsaxa, der Eisensteinigen (D. Myth. 306), die als Mutter Magnis genannt ist, einer Riesin[11], wird die eigene Sage vermißt. In Môdi, dem Muthigen, Zornigen, und Magni, dem Starken, scheinen die Eigenschaften des Vaters:

9 Lex. isl. „rid, n. vibratio. at rida, tremere.“ Aber auch transitiv, Fornald. S. III, 575: ridhr, wirft, schwingt.

10 Der Ausdruck in Sn. Edd. 101: fôstri Vingnis oc Hlôru gestattet zweifache Auslegung, da fôstri (alumnus) den Pflegvater sowohl als den Pflegsohn bezeichnet; doch sagt Letzteres den angegebenen Verhältnissen besser zu.

11 Sn. Edd. 110. 210 b. Hyndl. 34. 35. Jarnsaxa ist in der Skaldensprache eine Benennung der Streitaxt (Sn. Edd. 175. 182), aber ohne daß sich daraus Näheres über Magnis Mutter entnehmen ließe, da jene Waffe überhaupt nach Riesenweibern dichterisch benannt werden kann (ebd. 160. vgl. 215 b).

Âſenzorn (*âsmôdhr*) und Âſenſtärke (*âsmegin*), beſonders perſonificiert zu ſeyn. Die übrigen Glieder der Stammtafel werden beſſer bei den einzelnen Mythen betrachtet werden.

Dienſtpflichtige Gefährten Thôrs ſind Thiâlfi und Röſkva (*Sn. Edd.* 50. 101), der Arbeiter und die Raſche [12], Kinder eines Bauers; ſie bezeichnen die unverdroſſene menſchliche Arbeit beim Anbau der Erde.

Thôr wohnt in Thrûdheim (*Grîmn.* 4) oder Thrûdvâng (*Thrûdhvângar, Sn. Edd.* 25. 61. 110). Bilſkirnir nennt Odin das wölbige Haus ſeines Sohnes mit 540 Böden (*Grîmn.* 24. vgl. *Sn. Edd.* 25); daß aber Thôr dieſer Sohn Odins ſey, ſagt die j. Edda ausdrücklich (*Sn. Edd.* 25) und wird hierin durch die Skaldenſprache beglaubigt (ebd. 102). Thrûdheim iſt, wie in der Folge erörtert werden ſoll, das fruchtbare Land, Bilſkirnir der Wolkenhimmel.

Der Beruf Thôrs, als Schirmers der bewohnten Erde und der Götterwohnungen ſelbſt durch Bekämpfung der Jötune, iſt in beſtimmten Ausdrücken angezeigt. Im Eddaliede von Hŷmir heißt er: Freund der Menſchenſtämme; der die Geſchlechter ſchirmt, der Schlange Alleintödter; Zerſchmettrer der Felsbewohner; Thurſentodwalter; Rieſenweibsbetrüber (*Hým.* 11. 22.

12 Lex. isl. thiâlf, n. labor. at thiâlfa, labore domare. röskr, strenuus, fortis.

17. 19. 14. vgl. *Sn. Edd.* 101). Anderswo (*Harb.* 23) ſagt Thôr ſelbſt: „Ich war im Oſten und ſchlug der Jötune ſchadenkluge Bräute, die zum Berge giengen; groß würde der Jötune Geſchlecht, wenn alle lebten; aus wär' es mit den Menſchen unter Midgard." Und Loki ſpricht zu ihm (*Thrym.* 20): „Bald werden Jötune Âsgard (die Götterburg) bewohnen, du holeſt denn deinen Hammer dir wieder."

Thôr heißt auch Veor (*Veorr, Hým.* 11. 17. 22), Midgards Veor (*M. veorr, Vsp.* 56. nach der Schreibung dieſes Wortes in *Sn. Edd.* 74), Harbveor (*Sn. Edd.* 211. vgl. ebd. *Veodhr*). Ve (n. pl.) bedeutet ſonſt Heiligthum, Vear (m. pl.) Götter, heilige Götter. Iſt Veor hiernach der Heiliger? Ein ſolcher Name geziemte ſich für ihn eben in Beziehung auf Midgard, die bewohnbare Erde, die hierzu von ihm die Weihe hat. Das Werkzeug dieſer Heiligung iſt der Hammer Miölnir, deſſen harter Schlag, wie ein beſondrer Mythus ergeben wird, die Erde urbar macht, daher Harbveor. Der Hammer erſcheint dann überhaupt als Symbol von Thôrs göttlicher Wirkſamkeit, das von ihm ſelbſt zu verſchiedenen Weihungen, der Braut (*Thrym.* 32), des Leichenbrandes (*Sn. Edd.* 66. vgl. 49) [13], auf dieſelbe Weiſe angewandt wird, wie es in

13 An allen dieſen Stellen wird das Zeitwort vigia gebraucht; über deſſen Verhältniß zu ve ſ. D. Gramm. III, 428.

menſchlichen Verhältniſſen gebräuchlich ſeyn mochte (vgl. *Fornm. S.* I, 35).

Wie mit der äuſſeren Erſcheinung Thôrs, als des Donnerers, ſein göttliches Weſen und Wirken keineswegs erſchöpft iſt, ſo wird er nicht bloß Ökuthôr und Vingthôr, ſondern auch Âſathôr (*Harb.* 50. *Sn. Edd.* 25), Thôr der Âſen, beigenannt. Seine hohe Geltung unter den Göttern bezeichnen ferner die Benennungen Âſenfürſt (*Ásabragr, Skîrn.* 34. vgl. *Sn. Edd.* 211) und Âſenheld (*Ásahetia, Sn. Edd.* 211).

Noch manche Namen und Beiwörter liegen vor (*Sn. Edd.* 211. Lex. myth. 636 sq.), die entweder ſelbſt dunkel ſind, oder doch nicht zu beſſerer Erläuterung der bisher nur in den Grundzügen angegebenen Eigenthümlichkeit Thôrs beitragen. Die vollere Aufhellung iſt vielmehr da zu ſuchen, wo er mit Freunden und Feinden in Handlung tritt, in einer Reihe von Mythen, welche jedesmal erſt als Räthſelbilder aufgeſtellt und dann ſoweit möglich gedeutet werden ſollen. Die einzelnen Mythen werden je nach den bedeutendern Weſen benannt ſeyn, mit denen Thôr in Gutem oder Böſem zuſammentrifft. „Niemand iſt ſo kundig, — heißt es in Sn. Edda 26. — daß er alle Großthaten deſſelben aufzuzählen wüßte, doch kann ich dir ſo Vieles von ihm berichten, daß der Tag lang werden wird, bevor Alles geſagt iſt, was ich weiß."

1. Forniot.

In Thôrsdrâpa, einem Geſange zu Thôrs Ruhme, welchen Eilif, Gudrûns Sohn, ein nachmals zum Chriſtenthum bekehrter Skalde vom Schluſſe des zehnten Jahrhunderts, gedichtet und wovon die j. Edda ein beträchtliches Stück erhalten hat, wird Thôr als „Fäller der luftigen Götterſtühle Forniots" umſchrieben (*Sn. Edd.* 115). Forniot (*Forniotr*) iſt auch unter den Jötunen verzeichnet (*Sn. Edd.* 209) und es gibt zwei altnordiſche Erzählungen vom Anbau Norwegens, welche über ihn und ſein Geſchlecht Folgendes ſagen (*Fornald. S.* II, 3—5. 17—21):

Ein Mann mit Namen Forniot (der eine der beiden Berichte läßt ihn König über Jôtland ſeyn, welches Finnland und Kvenland genannt werde) hatte drei Söhne, Hlêr, Logi und Kâri; der erſte derſelben, auch Aegir genannt, waltete über das Meer, der zweite über das Feuer, der dritte über die Winde. In der weitern Stammfolge weichen die Erzählungen etwas von einander ab: nach der einen war Kâris Sohn Jökul, Vater des Königs Snär, und deſſen Kinder waren Thorri, Fönn, Drîfa und Miöll, in der andern wird Kâris Sohn, der Vater Snärs des Alten, Froſti genannt, von Snär aber nur der Sohn Thorri angeführt.

Uebereinſtimmend folgen dann in beiden Thorris Söhne Nor und Gor, nebſt einer Tochter Gôi. Indem Nor und Gor ihre abhanden gekommene Schweſter aufſuchen, unterwirft Jener ſich Norwegen, das von ihm den Namen erhält, Gor aber nimmt die Inſeln ein; von Erſterem ſtammen die Gebieter des norwegiſchen Feſtlandes, von Letzterem die Seekönige.

Ueber Logi, den Bruder Kâris, und ſein Geſchlecht wird an andrem Orte, in der Saga von Thôrſtein Vîkingsſohn (*Fornald. S.* II, 383—385), Auskunft gegeben:

Er wird, von ſeinem hohen Wuchſe, denn er iſt Rieſenſtammes (*risakyns*), Hâlogi genannt und das Land, deſſen König er iſt, erhält nach ihm den Namen Hâlogaland. Seine Frau heißt Glöd und von ihr hat er zwei Töchter, Eyſa und Eimyria, welche von zwei verbannten Jarlen, Veſeti und Vîfil, nach fernen Eilanden entführt werden.

Der Wortſinn der aufgezählten Namen liegt faſt nur allzu nackt am Tage. Hlêr und Kâri (stridens, Lex. isl.) erſcheinen zwar nicht mehr unter den gangbaren Benennungen des Meeres und des Windes, aber durch den Zuſammenhang, durch die ausdrücklichen Erklärungen des Sagenſchreibers und der j. Edda (*Sn. Edd.* 79. 125. 126. 332) und durch den

Skaldengebrauch iſt ihre Bedeutung im Allgemeinen geſichert. Dagegen ſtehen noch unveraltet im isländiſchen Wörterbuche: von Kâris Nachkommen, Froſti, Froſt, Jökull, Eisberg, Snär, Snior, Schnee, Fönn, dichter Schnee, Drîfa, Schneegeſtöber, Miöll, feinſter, glänzendſter Schnee; Thorri und Göi ſind Monatsnamen, ungefähr dem Januar und Februar entſprechend, ſowie Gor auf den Gormonat (*gormânadhr*), Schlachtmonat im Spätjahre, ſich zu beziehen ſcheint; Nor, als Landesherr, iſt rückwärts aus Noregr, Norwegen, hervorgegangen. Logi heißt Flamme (Hâlogi, hohe Flamme, Hochlohe), ſeine Frau Glöd, Glut, die Töchter Eyſa und Eimyria, Glutaſche. Iſt Aegir, der in den Mythen vorherrſchende Name des Meergottes, identiſch mit Hlêr, wie hier und anderwärts ausgeſprochen wird (*Fornald. S.* II, 16. *Sn. Edd.* 125 ꝛc.), ſo ergibt ſich auch in dieſes Bruders Hauſe dieſelbe Erſcheinung. Aegirs Gattin iſt Rân, Raub, und unter den Namen ſeiner neun Töchter (*Sn. Edd.* 185) ſind, neben einigen verſteckten, die folgenden: Hefring, Hrönn, Bylgia, Bâra, Dröfn, Kölga, wieder im Wörterbuch als Meereswelle, Flut, Seegebraus ꝛc. zu finden.

Der gemeinſame Stammvater dieſer drei Linien, in denen drei Elemente ſich kund geben, iſt nun Forniot und auch ſein Name ſpricht deutlich genug. Forniot iſt der Vorbeſitzer, der vormalige Inhaber

des Landes[14]. Er und sein jötunisches Geschlecht bedeuten die Urzeit des Nordlandes, als in diesem noch einzig die rohen Elemente walteten.

Die dürre genealogische Allegorie, wie sie in diesem Stammbaume herausſteht, möchte wohl dazu verſuchen, das Geſchlecht Forniots aus dem Kreiſe der ächten, lebendigen Mythen gänzlich zu verweiſen. Man kann dieß hinſichtlich der letzten Glieder, Thorri und Göi, Nor und Gor, einräumen. Anders verhält es ſich mit den übrigen, elementariſchen Weſenreihen, die, von örtlicher Anknüpfung unabhängig, in allgemeinerer Geltung erſcheinen. Forniots Geſippte heißen, dem Zuſammenhange nach, die Winde in einem der mythiſchen Eddalieder, wenn auch keinem der älteſten (*Hrafn.* 17). Namen und Verwandtſchaftsverhältniſſe aus obigem Stammbaume kommen in den Skaldengeſängen vor und werden hiernach in der j. Edda angegeben (*Sn. Edd.* 126). So der Skalde Sveinn: „mit Schneegeſtöbern begannen Forniots häßliche Söhne.“ Das volksmäßigere Räthſellied in Hervörsſaga (*Fornald. S.* I, 475) läßt den verdunkelnden

14 Vergl. Lex. isl. I, 235. Sag. Bibl. II, 430. — For-niotr iſt gebildet wie for-madhr, antecessor, for-fedr, majores ꝛc. niotr, von niota, frui, uti, kommt auch anderwärts vor: hafra-niotr (Sn. Edd. 102), niotr giardhar (Sn. Edd. 116, 7. Thorlac. Sp. VII, 25. 92), Beſitzer der Böcke, des Gürtels. Beides von Thór; Niotr einfach als einer der Namen Odins (Lex. myth. 371).

Nebel allein vor dem Sohne Forniots (wieder dem Winde) fliehen. Es mag in der ganzen Weiſe der mythiſchen Perſonendichtung liegen, daß die Grundweſen, die einfachſten Naturerſcheinungen, zugleich in etymologiſcher Schroffheit ſich darſtellen und daß erſt wie ſie in manigfachere Thätigkeit, Verbindung und Wechſelwirkung unter ſich und mit anderartigen Kräften eintreten, mit der lebendigern Geſtaltung eine weniger abſtrakte Wortbezeichnung ſich entwickle. Dieſelbe Wahrnehmung ergibt ſich in Hinſicht auf ein andres jötuniſches Urweſen, Nôtt, die Nacht, mit ihrem Stamme. Nôtt und ihre Tochter Jörd erſcheinen in den Eddaliedern ſelbſt bald als Begriffe, bald als Perſonen (*Vsp.* 6. vgl. mit *Vafthr.* 24. 25), und zeigen ſo die unterſten Anſätze der Mythenbildung. Die unmittelbare Bezeichnung iſt auch weniger entbehrlich, wo die Anſchauung noch ſparſam zu Hülfe kommt, ſie kann zurücktreten, wo die Bilder ſprechen. Jener unverhüllten Namen unerachtet laſſen ſich aber ſchon in Forniots Geſchlechte die Spuren einer volleren Belebung nachweiſen. Abgeſehen von den Mythen, in denen ſpäterhin Aegir eine Rolle ſpielen wird, iſt es doch bereits dichteriſche Anſchauung, wenn der Mann Logi, das flammende Feuer, mit dem Weibe Glöd, der milderen Glut, verbunden iſt; oder wenn Snär, Forniots Abkömmling, der Alte zugenannt wird, deſſen dreihundertjähriges Alter König

Hálfdan ſich wünſcht (*Fornald. S.* II, 8), das Alter des greiſen, ewigen Gebirgſchnees. Es haben ſich aber auch insbeſondre von dieſem Könige Snär oder Snio und deſſen Angehörigen, wenn gleich durch fabelnde Willkür oder geſchichtliche Auffaſſung entſtellt und verkümmert, noch Ueberreſte durchgebildeter Mythen erhalten. Wenn, bei Saxo, der Dänenkönig Snio ſeinen vermummten Boten nach einer ſchönen Königin in Schweden ausſchickt, wenn der Bote ihr leiſe, leiſe zuſingt: „Snio liebt dich!“ und ſie ebenſo, kaum hörbar, entgegenflüſtert: „Ich lieb' ihn wieder!“[15] und wenn ſie dann die verſtohlene Zuſammenkunft auf den Anfang des Winters beſtimmt; wenn, nach der Saga von Sturlaug (*Fornald. S.* III, 634—638), dieſer norwegiſche Jarl und nachmalige König in Schweden ſeinen Pflegbruder Froſti nach der ſchönen, lichtgelockten Miöll, der Tochter des Finnenkönigs Snär[16], ausſendet und Froſti die mit ihm Entfliehende unter dem Gürtel faſſen muß, worauf ſie raſch im Winde hinfahren; oder wenn, nach däniſchen Chroniken (*Langebek*, Script. rer. dan. I, 225. 80), Snio ein Hirte des Rieſen Lă (Hlêr) auf Lăsö iſt: ſo

15 Sax. VIII, 158: „exili vocula succinens: amat, inquit, te Snio etc. Illa allapsum auribus sonum dissimulanter excipiens etc. obscuro et vix aures offendente sibilo: amantem, inquit, me redamo etc.“

16 In Yngl. S. c. 16 (Heimskringla, ed. J. Peringskiöld, Stockh. 1697. I, 16) erſcheint der finnländiſche König Snii der Alte mit einer andern ſeiner vorgenannten Töchter, Drifa.

erahnt man wohl noch bald das leiſe Geſäuſel der niederfallenden Flocken, bald den ſtürmiſchen Flug des glänzenden Schneegeſtöbers, bald den dichten Trieb der Schneewolkenheerde vom Meere her, dem Gebiete Hlêrs, in ſeltſame Märchenbilder verwandelt, und dieſe Schneemärchen mögen einſt, in ihrer ungetrübten Geſtalt, Seitenſtücke zu den Eddaſagen von Freys Brautwerbung durch Skirnir, von der Entführung Iduns ꝛc. geweſen ſeyn. Umgekehrt aber wird nachher in eine der ausgeführteſten Sagen von Thôr noch unmittelbar der elementariſche Forniotsſohn Logi einſchreiten.

Wenn nun Thôr im Geſange Eilifs Fäller der luftigen Götterſtühle Forniots genannt wird, ſo iſt damit in der Dichterſprache Daſſelbe geſagt, was anderwärts in Proſa: er ſey durch Berge gefahren und habe Felſen gebrochen (*Fornm. S.* II, 154). Luftige Götterſtühle oder Tempelgeſtelle heißen bildlich die Berge, dieſe ſind aber Forniots, denn ihm und ſeinem Stamme, den jötuniſchen Elementarmächten des Windes, des vulkaniſchen Feuers, des Eiſes und Schnees, gehört das hohe Felsgebirg. Ohne daß man der Liedesſtelle für ſich weitergreifende Deutung gibt[17], iſt übrigens Thôr als derjenige zu betrachten,

17 Die Stelle der Thôrsdrápa (Sn. Edd. 115): „flug stalla fellir Forniotz godha“ iſt im Obigen ſo aufgefaßt, daß die Worte: flug stalla godha zuſammengenommen werden;

der dieſes Rieſengeſchlecht in die Berge zurückgeworfen hat, als Gründer des Anbaus ſteht er mit dem wilden Urzuſtande des Landes in natürlichem Gegenſatz.

Die geſchichtliche Saga vom König Olaf, Tryggvis Sohne, der gegen das Ende des zehnten Jahrhunderts die Einführung des Chriſtenthums in Norwegen durchſetzte, läßt den vormaligen Befreier und Schutzgott des Landes, den Landâſen (*Landâs, Egils Saga,*

stallir, pl. von stalli, m., ſind Geſtelle, worauf in den nordiſchen Tempeln die Götterbilder geſetzt waren (Eyrbyggia-Saga, Havn. 1787, p. 8: „undan stallanum thar er Thórr hafdhi âsetit.“ Ebd. 10. Fornm. S. II, 154); godha-stallir gibt, da stalli auch allgemeineren Sinn hat, noch beſtimmter den Bezug auf die Götterbilder, godh, n. pl. (Fornm. S. II, 162: hann skŷfdhi godhin af stallonom.); flug-stallir ſind dieſe Geſtelle, weil ſie hier ſteile, hohe Gebirgsfelſen bedeuten, das vorgeſetzte flug (n. volatus) bezeichnet, wie in flug-stigr, præcipitium (Lex. isl. s. v. vgl. Sæm. Edd. 168, 36. Grimm, Lieder d. alt. Edda, Berl. 1815, S. 119, Not.), das Luftige, nur Befliegbare. Dieſe Erklärung ſtimmt mit der im Lex. myth. 637: „altarum ararum (vel rupium) etc. destructor.“ Im Uebrigen verbinden die Ausleger (Thorlac. Sp. VII. 17. 54. Lex. myth. 75. 637. Geijer, Svea Rikes Häfder, I. Ups. 1825. S. 274. 411): Forniots godha, und erklären: Umſtürzer der Altäre Forniot'ſcher Götter; woran dann religionsgeſchichtliche Folgerungen über einen durch den Thórsdienſt verdrängten älteren Cultus Forniot'ſcher Gottheiten geknüpft werden. Allein die Verbindung Forniots godh zur Bezeichnung von Göttern aus dem Geſchlechte Forniots erregt in ſprachlicher, und die Benennung godh für jötuniſche Weſen in mythologiſcher Hinſicht Bedenken, hauptſächlich aber ſcheint ein ſo unmittelbarer Ausdruck dem bildlichen Charakter der Skaldenſprache, wie er ſonſt in Thórsdrápa herrſcht, nicht gemäß zu ſeyn.

Havn. 1809, p. 365), wie Thôr in einer Skaldenſtrophe genannt iſt, noch einmal am hellen Tage mitten unter den Chriſten ſichtbar werden (*Fornm. S.* II, 182 ff.):

Als König Olaf eines Tags ſüdwärts die Küſte entlang mit gelindem Fahrwinde ſegelt, ſteht ein Mann auf einem Felsvorſprung und ruft um Aufnahme in das Schiff, die ihm auch gewährt wird. Er iſt von ſtattlichem Wuchſe, jugendlich, ſchön von Ausſehen und rothbärtig. Mit dem Gefolge des Königs beginnt er allerlei Kurzweil und ſcherzhaftes Wettſpiel, wobei die Andern ſchlecht gegen ihn beſtehen. Sie führen ihn hierauf, als einen vielkundigen Mann, vor den König ſelbſt. Dieſer heißt ihn irgend eine alte Kunde ſagen. Der Mann antwortet: „Damit heb' ich an, Herr! daß dieſes Land, dem wir vorbeiſegeln, ehemals von Rieſen bewohnt war. Dieſe kamen jedoch zufällig ſchnellen Todes um, bis auf zwei Weiber. Hernach begannen Leute aus öſtlichen Landen ſich hier anzubauen, aber jene großen Weiber thaten ihnen viel Gewalt und Bedrängniß an, bis die Landbewohner beſchloſſen, dieſen rothen Bart um Hülfe anzuflehen. Alsbald ergriff ich meinen Hammer und erſchlug die beiden Weiber. Das Volk dieſes Landes blieb auch dabei, mich in ſeinen Nöthen um Beiſtand anzurufen, bis du, König! faſt alle

meine Freunde vertilgt haſt, was wohl der Rache werth wäre.“ Hiebei blickt er bitter lächelnd nach dem König zurück, indem er ſich ſo ſchnell über Bord wirft, als ob ein Pfeil in das Meer ſchöße, und niemals ſehen ſie ihn fortan wieder.

In dieſer Volksſage ſchimmert, wenn auch nur noch halbverſtanden, die alte mythiſche Vorſtellung durch, daß Thôr es war, der die Herrſchaft der jötuniſchen Urbeſitzer des Landes, Forniots und ſeines Stammes, gebrochen.

Der allgemeine Gegenſatz, in welchem Thôr bisdaher mit den rohen Naturgewalten ſich gezeigt hat, läuft in eine große Manigfaltigkeit beſonderer Dichtungen aus, worin jene Urweſen verblümtere Namen und perſönlichere Geſtalt annehmen. In allen vier Elementen iſt Thôr wirkſam und nach dieſen werden auch die folgenden Mythen am natürlichſten eingetheilt werden, obgleich eine ſtrenge und durchgreifende Abſonderung ebenſowenig anwendbar iſt, als ſie in der Natur ſelbſt ſtattfindet. Alle Wirkſamkeit Thôrs bezieht ſich in ihrem Endzweck und Ergebniß auf die Erde, ſeine Mutter. Sie erſcheint in der Sage von Forniot noch unbelebt, als das nördliche Land, deſſen Entwilderung erſt im Beginn iſt. Wenn ſie aber auch anderwärts, ihrer Natur gemäß, im Ganzen

ruhig und leidend verharrt, ſo bietet ſie doch zwei verſchiedene Seiten dar, die eine ſtarr und unwirthſam, die andre fruchtbar und wohnlich, und ſo kommen unmittelbar an ihr entgegengeſetzte Weſen und Kräfte zum Vorſchein, welche, je nachdem ſie ihrem Anbau förderlich oder hinderlich ſind, von Thôr geſchirmt oder bekämpft werden. In dieſem nächſten Verhältniß zur Erde ſoll nun Thôr zuerſt betrachtet werden. Wenn es räthlich ſchien, die Naturmythen vor den auf das geiſtige Leben bezüglichen zu erforſchen, ſo wird die Erklärung der erſtern wieder am ſicherſten vom feſten Elemente zu den ſchwebenden und flüchtigen vorſchreiten.

2. Hrûngnir.

Auszug aus der Erzählung der j. Edda (*Sn. Edd.* 106—110):

Thôr und der Jötun Hrûngnir haben ſich an die Ländergrenze auf Griottûnagardar zum Holmgange (Zweikampf) beſchieden. Die Jötune fürchten das Schlimmſte von Thôr, wenn Hrûngnir, der ſtärkſte von ihnen, erläge. Da machen ſie auf der Kampfſtätte einen Mann von Lehm, neun Raſten (Wegmeilen) hoch und drei breit unter den Armen. Das Herz nehmen ſie von einer Stute, das ihm jedoch nicht haltbar iſt, als Thôr kommt. Hrûngnir aber hat ein Herz

von hartem Steine, mit drei Ecken; von Stein ist auch sein Haupt, sowie sein breiter und dicker Schild. Diesen hat er vor sich, als er auf Griotûnagardar steht und Thôrs wartet. Seine Waffe ist ein Schleifstein, den er über die Schulter nimmt; und nicht mild ist er anzusehen. Ihm zur Seite steht der Lehmjötun, Möckrkâlfi genannt. Dieser ist sehr furchtsam; es wird gesagt, daß er das Wasser ließ, als er Thôr sah. Thôr fährt heran und mit ihm Thiâlfi, der gegen Hrûngnir vorläuft und zu ihm spricht: „Du stehst übel behütet, Jötun! hast den Schild vor dir, aber Thôr hat dich gesehen, er fährt niederhalb in der Erde und wird von unten an dich kommen.“ Da wirft Hrûngnir sich den Schild unter die Füße und steht darauf, die Steinwaffe aber faßt er mit beiden Händen. Demnächst sieht er Blitze und hört starke Donner. Thôr fährt daher in Âsenzorn, schwingt den Hammer und wirft ihn weit nach Hrûngnir. Der Jötun wirft die Steinwaffe entgegen, sie trifft den Hammer im Fluge und der Schleifstein bricht entzwei. Der eine Theil fällt zur Erde (davon sind alle Wetzsteinfelsen geworden), der andre fährt in das Haupt Thôrs, so daß dieser vor sich auf die Erde stürzt. Miölnir aber trifft den Hrûngnir mitten an das Haupt und zerschmettert ihm die Hirnschale zu kleinen Splittern.

ruhig und leidend verharrt, so bietet sie doch zwei verschiedene Seiten dar, die eine starr und unwirthsam, die andre fruchtbar und wohnlich, und so kommen unmittelbar an ihr entgegengesetzte Wesen und Kräfte zum Vorschein, welche, je nachdem sie ihrem Anbau förderlich oder hinderlich sind, von Thôr geschirmt oder bekämpft werden. In diesem nächsten Verhältniß zur Erde soll nun Thôr zuerst betrachtet werden. Wenn es räthlich schien, die Naturmythen vor den auf das geistige Leben bezüglichen zu erforschen, so wird die Erklärung der erstern wieder am sichersten vom festen Elemente zu den schwebenden und flüchtigen vorschreiten.

2. Hrûngnir.

Auszug aus der Erzählung der j. Edda (*Sn. Edd.* 106—110):

Thôr und der Jötun Hrûngnir haben sich an die Ländergrenze auf Griottûnagardar zum Holmgange (Zweikampf) beschieden. Die Jötune fürchten das Schlimmste von Thôr, wenn Hrûngnir, der stärkste von ihnen, erläge. Da machen sie auf der Kampfstätte einen Mann von Lehm, neun Rasten (Wegmeilen) hoch und drei breit unter den Armen. Das Herz nehmen sie von einer Stute, das ihm jedoch nicht haltbar ist, als Thôr kommt. Hrûngnir aber hat ein Herz

von hartem Steine, mit drei Ecken; von Stein iſt auch ſein Haupt, ſowie ſein breiter und dicker Schild. Dieſen hat er vor ſich, als er auf Griotûnagardar ſteht und Thôrs wartet. Seine Waffe iſt ein Schleifſtein, den er über die Schulter nimmt; und nicht mild iſt er anzuſehen. Ihm zur Seite ſteht der Lehmjötun, Möckrkâlfi genannt. Dieſer iſt ſehr furchtſam; es wird geſagt, daß er das Waſſer ließ, als er Thôr ſah. Thôr fährt heran und mit ihm Thiâlfi, der gegen Hrûngnir vorläuft und zu ihm ſpricht: „Du ſtehſt übel behütet, Jötun! haſt den Schild vor dir, aber Thôr hat dich geſehen, er fährt niederhalb in der Erde und wird von unten an dich kommen.“ Da wirft Hrûngnir ſich den Schild unter die Füße und ſteht darauf, die Steinwaffe aber faßt er mit beiden Händen. Demnächſt ſieht er Blitze und hört ſtarke Donner. Thôr fährt daher in Âſenzorn, ſchwingt den Hammer und wirft ihn weit nach Hrûngnir. Der Jötun wirft die Steinwaffe entgegen, ſie trifft den Hammer im Fluge und der Schleifſtein bricht entzwei. Der eine Theil fällt zur Erde (davon ſind alle Wetzſteinfelſen geworden), der andre fährt in das Haupt Thôrs, ſo daß dieſer vor ſich auf die Erde ſtürzt. Miölnir aber trifft den Hrûngnir mitten an das Haupt und zerſchmettert ihm die Hirnſchale zu kleinen Splittern.

Der Riese fällt vorwärts über Thôr, so daß sein Fuß auf dessen Halse liegt. Thiâlfi greift den Lehmriesen an, der mit geringem Ruhme fällt. Dann will er Hrûngnirs Fuß von Thôr nehmen, ist es aber nicht im Stande. Als die Âsen erfahren, daß Thôr gefallen, eilen sie herbei, aber keiner vermag zu helfen, bis Magni, der Sohn Thôrs und Jarnsaxas, hinzukommt. Erst drei Nächte (nach andrer Lesart: drei Winter) alt, wirft er Hrûngnirs Fuß von Thôr und spricht: „Schmerz und Schmach, Vater, daß ich so spät kam! mit meiner Faust würd' ich diesen Jötun erschlagen haben, wär' ich mit ihm zusammengetroffen." Da steht Thôr auf, bewillkommt seinen Sohn und sagt, derselbe werde sehr tüchtig werden.

Dieser Erzählung ist ein Stück aus Haustlöng, einem Gedichte des norwegischen Skalden Thiodôlf, aus dem neunten Jahrhundert, angehängt. Das Bruchstück von sieben Strophen (*Sn. Edd.* 111. 112. Thorlac. Sp. VI) besingt nur den Hauptkampf, im Ganzen übereinstimmend mit Obigem; der Lehmriese, Thiâlfi und Magni kommen darin nicht vor. Als Thôr mit seinen Böcken daherfährt, reißen und brechen die Felsen und brennt der Himmel. Der Kampf Thôrs mit Hrûngnir war aber sehr wahrscheinlich auch Gegenstand eines besondern, nun verlorenen Mythenliedes in der einfachern Weise der in der

ä. Edda erhaltenen. Dieſe ſelbſt ſpielen wiederholt auf das Ereigniß an und beurkunden es damit als zu ihrem Kreiſe gehörig. Sie laſſen Thôr ſich der Erlegung des hochfahrenden Jötuns rühmen, deſſen Haupt von Stein war, und nennen Thôrs Hammer Hrûngnirstödter (*Harb.* 14. 15. *Hým.* 16. *Aeg.* 61. 63. *Grottas.* in *Sn. Edd.* 148). Bei den Skalden heißt Thôr ſelbſt Schädelſprenger Hrûngnirs (*Sn. Edd.* 102) und der Schild Hrûngnirs Fußſohlenblatt oder Fußgeſtell (ebd. 160. 162. *Kormaks Saga,* Hafn. 1832. p. 40), weil der Jötun auf dem ſeinigen ſtand.

Wenn auch der Name Hrûngnir[18] ohne erwieſene Deutung bleibt, ſo ſteht die Geſtalt um ſo entſchiedener da. Der Jötun, der bis in ſein dreigeſpitztes Herz von Stein iſt, ſtammt unzweifelhaft vom Gebeine des Urrieſen, daraus einſt die Felſen geſchaffen wurden. In ihm bezwingt Thôr die dem Anbau der Erde widerſtrebende Steinwelt.

Der erſte Anlaß, dem Donnergotte die Urbarmachung der Erde zu übertragen, lag in der felſenſpaltenden Gewalt des Wetterſtrals. Es iſt zuvor geſagt worden, wie die Berge zittern und die Felſen brechen, wenn Thôr feurig einherfährt, und wie insbeſondre ſeine Anfahrt gegen Hrûngnir im Skaldenliede ſo

18 Vgl. Lex. isl. s. v. D. Myth. 302.

geſchildert wird. Die volle, zerſchmetternde Kraft aber äuſſert ſich im Wurfe des Hammers Miölnir, des Donnerkeils, von dem auch Hrûngnir zuſammenſtürzt. Der Volksglaube ſchrieb die Bergfälle, die Felslawinen im Gebirge, dem Thôr und ſeinem Hammer zu (Sax. VII, 187. Lex. myth. 656. *Faye*, 3—6). Es iſt nur eine ausgedehntere Auffaſſung dieſes zermalmenden Hammerſchlags, ihm die Bereitung des harten Steingrunds zum urbaren Erdreiche beizumeſſen. Thôr vollbringt dieß mit dem einen Streiche auf Hrûngnirs ſteinernes Haupt, das in kleine Stücke ſpringt.

Die Kämpfer haben ſich auf die Landmark nach Griottûnagardar, nach den Bezirken der Steingehege, beſchieden, an die Grenze des jötuniſchen Steingebietes. Thôr kommt dahin mit ſeinem Diener Thiâlfi, der, wie ſchon bemerkt, die menſchliche Arbeit vorſtellt. Thiâlfi beredet den Hrûngnir, ſich nach unten mit dem Schilde zu decken; dieſer täuſchende Rath kommt aus dem Munde Deſſen, der von unten herauf das Gebirg zu bearbeiten gewohnt iſt. Aber Âſathôr fährt von obenher. Auch dem Thiâlfi wird ſein Theil am Kampfe. Die Jötune haben den langen und breiten Lehmrieſen aufgerichtet, der aber feig iſt und nur ein ſcheues Stutenherz in der Bruſt hat; ſein Name iſt Möckrkâlfi, Wolken- oder Nebelwade. Er iſt der zähe, wäſſrige Lehmboden am dunſtigen Fuße des Steingebirgs. Mit ihm wird menſchliche

Anſtrengung fertig, während den Steinrieſen nur Götterkraft beſiegen kann. Daß Thôr in Gefahr kommt, vom Sturze des erſchlagenen Steinjötuns erdrückt zu werden, iſt dem Anblick verſchüttender Bergfälle, die gleichwohl Thôrs Werk ſind, entnommen; nach der Volksſage verlor er einſt auch bei ſolchem Anlaſſe ſeinen Hammer (Lex. myth. 656). Die Aufraffung, die erneute Kraft, die ihn rettet, wird ſeinem jungen Sohne Magni, der perſonificierten Âſenſtärke, beigemeſſen.

Iſt auch das Nebenwerk da und dort verdunkelt[19], ſo bleibt doch das Hauptbild verſtändlich. Den Lehmhügel hinan, am Abhange des Gebirgs, regt ſich der mühſame Anbau, oben herein ragt das ungeheure

19 Was Skalda als Anlaß zum Kampfe Thôrs mit Hrungnir voranſchickt, darüber muß lediglich auf die Quelle ſelbſt (Sn. Edd. 107 f.) verwieſen werden, indem keine befriedigende Erklärung zu gewinnen war. Daß der Steinrieſe nach Âsgard eindringt, daß er droht, Walhöll auf ſich zu nehmen und nach Jötunheim zu tragen, auch Freyja und Sif mitzunehmen, die übrigen Götter aber zu erſchlagen u. ſ. f., kann zwar wohl auf das himmelanſteigende Gebirg gedeutet werden; dagegen iſt das Roß Gullfaxi, das goldmähnige, auf dem er mit Odin in die Wette reitet und das Thôr nachher dem Magni ſchenkt, eine ungelöste Rune. Auch Hauſtlong hat ſich auf die Darſtellung des Holmganges beſchränkt, denn die daraus mitgetheilten Strophen ſchließen ſich zu einem Ganzen ab und wenn die Vorgeſchichte ſich im Liede gefunden hätte, ſo iſt nicht abzuſehen, warum nicht auch dieſe Stelle deſſelben zum Belege der proſaiſchen Erzählung beigebracht worden wäre.

Felshorn, an dem eine Gewitterwolke blitzt und donnert, daß plötzlich der ganze Gebirgsſtock erbebt. Die Feldarbeiter blicken empor und ſiehe! der Fels wird zum Steinrieſen, in der Wolke ſteht der feurige Wagenlenker Thôr, den malmenden Hammer ſchleudernd. Da fühlt Thiâlfi, daß er nicht allein arbeite, ein gewaltiger Gott iſt hülfreich mit ihm, und während er das Geringe ſchafft, vollbringt Jener das Große und hat das Schwerſte ſchon vorgearbeitet.

3. Örvandil.

Weiter meldet die j. Edda (110 f.):

Vom Kampfe mit Hrûngnir fährt Thôr heim nach Thrûdvâng, aber der Schleifſtein ſteckt in ſeinem Haupte. Da kommt die Weiſſagerin Grôa hinzu, die Frau Örvandils des Kecken; ſie ſingt ihre Zauber über Thôr bis der Schleifſtein los wird. Als aber Thôr Dieſes merkt und hoffen kann, den Schleifſtein wegzubekommen, will er ihr die Heilung durch die frohe Botſchaft lohnen, daß er von Norden her über Elivâgar gewatet ſey und im Korb auf ſeinem Rücken Örvandil aus Jötunheim getragen habe. Zum Wahrzeichen ſagt er ihr, daß eine Zehe deſſelben aus dem Korbe vorgeſtanden und erfroren ſey, weßhalb er ſie abgebrochen, an den Himmel geworfen und daraus den

Stern Örvandilstâ, Örvandils Zehe, gemacht habe. Es werde nicht lange anstehn, daß Örvandil heimkomme. Hierüber wird Grôa so erfreut, daß sie der Zauberlieder vergißt, und so wird der Schleifstein nicht loser und steckt noch in Thôrs Haupte.

Zwar geschieht dieser Begebenheit weder in den Eddaliedern noch im Bruchstücke von Hauslöng Erwähnung, da gleichwohl letzteres noch besagt, wie der zerbrochene Schleifstein in Thôrs blutendem Schädel stecken geblieben, so ist hiemit allerdings auch die Kunde vom Heilversuche eingeleitet.

Das Stück von Hrûngnirs zerschmetterter Steinwaffe, das in Thôrs Haupte haftet, ist das Gestein, darauf auch im urbaren Felde Pflug und Karst noch immer stoßen. Grôa ist das Wachsthum, das Saatengrün, das vergeblich bemüht ist, die Steine des Feldes zu bedecken, Thôrs Wunde zu heilen; das nordische Zeitwort (*at grôa*), das hier zu Grunde liegt, bezeichnet doppelsinnig das Wachsen und Grünen, das Zuwachsen und Vernarben. Eine Weissagerin (*völva*) kann sie heißen, weil die weissagenden Frauen zugleich magische Heilkunst zu treiben pflegten, auch ist sie ja Vorbotin der künftigen Ernte. Örvandil (*Örvandill*), wörtlich: der mit dem Pfeil Arbeitende, Anstrebende[20], ist der Fruchtkeim, der, wenn einmal

20 Lex. isl. ör, f. sagitta. at vanda, elaborare, industriam adhibere.

die Saat grünt, bald auch hervorſtechen und aufſchießen wird. Ihn hat Thôr von Norden her aus Jötunheim, der Rieſenwelt, über Elivâgar, die Eisſtröme, im Korbe getragen, er hat das keimende Pflanzenleben den eiſigen Winter über bewahrt; aber der kecke Örvandil hat eine Zehe hervorgeſtreckt und erfroren, der Keim hat ſich allzu frühe herausgewagt und muß es büßen. Daß Örvandils erfrorene Zehe an den geſtirnten Himmel verſetzt wird, dazu hat irgend ein Sternbild von entſprechender Form den Anlaß gegeben.

Nicht zufrieden, den harten Boden dem Anbau bereitet zu haben, ſchirmt Thôr auch die in der Winterde verwaiſte Ausſaat. Es iſt ein anſprechendes Bild, wie der getreue Thôr, auf ſeinen Götterſchultern den fürwitzigen Örvandil tragend, durch die eiſigen Urſtröme watet, welche die Heimath alles winternächtlichen Grauens ſind (*Hym.* 5. *Hrafn.* 13).

Für die dargelegte Anſicht zeugt noch beſonders eine Erzählung bei Saxo (III, 48 f.): Horwendil (Horwendillus) und Fengo folgen ihrem Vater Gerwendil in der Statthalterſchaft von Jütland nach. Der Ruhm, den ſich Horwendil als Seeheld erworben, weckt die Eiferſucht des Königs von Norwegen Koller (Collerus). Er ſucht Jenen auf, um ſich mit ihm zu meſſen. An einer Inſel mitten im Meere

legen die Flotten Beider von verſchiedenen Seiten an. Die Annehmlichkeit der Ufer lockt die Führer, das Innere der frühlingsgrünen Gehölze (interiora nemorum verna) zu durchſtreifen, und ſie begegnen einander ohne Begleitung. Ein Zweikampf wird alsbald beſchloſſen, doch verabreden ſie, daß der Sieger den Beſiegten ehrenvoll beſtatten und, wer den Andern verwunde, ihm mit zehn Pfunden (talentis) Goldes büßen ſolle. Die Anmuth des frühlingsmäßigen Ortes (vernantis loci jucunditas) vermag nicht, ſie vom Kampfe abzuhalten. Der kühne Jüngling Horwendil kümmert ſich in ſeiner Hitze nichts um den Schild und faßt das Schwert mit beiden Händen. Koller fällt von ſeinen Streichen. Dem Vertrage gemäß ſetzt ihn Horwendil mit königlichem Begängniß in einem prächtigen Grabhügel bei. Dann verfolgt er Kollers Schweſter Sela, gleichfalls eine Seeheldin, und erlegt auch ſie. Nachmals erhält er die Tochter ſeines Oberherrn, des Dänenkönigs Rörik, Geruth a, zur Gemahlin und hat von ihr einen Sohn Amleth. Sein Bruder Fengo, neidiſch auf ſolches Glück, ſtellt ihm nach und ermordet ihn. Auch nimmt er ſich die Wittwe des Erſchlagenen zur Frau. Amleth aber rächt in der Folge blutig den Tod des Vaters. Durch alle hiſtoriſche Verkleidung ſind hier dennoch die Grundzüge des alten Naturmythus unverkennbar.

Der jugendliche Held Horwendil, deſſen Kühnheit (audacia) wiederholt hervorgehoben wird, iſt wieder Örvandil der Kecke (hinn frækni). Der Gegner, mit dem er den Inſelkampf, Holmgang, zu beſtehen hat, heißt Koller, der Kalte[21], der von Norwegen kommt. Es iſt der Sieg des jungen Keimes, des aufkeimenden Jahresſegens, über den Frühlingsfroſt, den Nordhauch, der beſonders in jenen Gegenden auch dem Saatfelde Verderben droht. Die Bezeichnung der Frühlingszeit hat ſich vollkommen erhalten. Örvandil, der in der früheren Sage noch erwartet wurde, iſt nun gekommen. Aber er iſt noch ebenſo unbehutſam, als da er die Zehe herausſtreckte. Er kämpft ſogleich mit weggeſchobenem Schilde, der Keim hat die ſchützende Hülſe abgeſtreift. Dießmal jedoch iſt er glücklicher, denn es iſt günſtigere Zeit und er ſelbſt iſt beſſer erſtarkt, als da man ihn über die Eisſtröme trug. Der prächtige Grabhügel, den er ſeinem Gegner errichtet, iſt wohl der hohe, dichte Halmenwuchs und die Buße von zehen Pfunden Goldes kann er mit goldenen Körnern zahlen (vgl. D. Rechtsalth. 672).

Die eigenthümliche Weiſe, wie Saxo den manigfaltigen Stoff, den er für ſein Geſchichtwerk vorfand, unter ſeine däniſchen Königsreihen einordnete, macht es oft ſchwierig, das wirklich Zuſammengehörende

21 Kollr, aſſimiliert aus Koldr, wie in dem ähnlichen Namen Suskollr, Fornald. S. III, 715.

auszuſondern, die mythiſchen Namen von den hiſtoriſchen rein abzuſcheiden. Im vorliegenden Fall iſt der Königsname Rörík (isl. Hrærekr) nur der äuſſere Anhalt für verſchiedene ſagenhafte Erzählungen[22]. Dagegen verläugnet Gerwendil, Horwendils Vater, die mythiſche Verwandtſchaft nicht. Iſt Horwendil (*Örvandill*) der Arbeiter mit dem Pfeile, ſo iſt Gerwendil (*Geirvandill*) der mit dem Speere[23]. Der Name des Sohnes, der in der vorigen Fabel allein hervortrat, wird in dieſer durch den des Vaters verdeutlicht. Der vollgewachſene Fruchthalm mit der ſpitzigen Aehre ſtrebt wie ein Schaft mit dem Speereiſen empor, der neukeimende, der von jenem abſtammt, bringt nur wie eine Pfeilſpitze heran; ſo iſt Örvandil der Sohn Geirvandils. Geruthа erſcheint in anderer Form (*grôdhr, grôdhi*, feracitas, dän. *groede*) gleichartig mit Grôa, wie in der j. Edda Örvandils Frau heißt. Ob Fengo, Horwendils Bruder, Mörder und Ehenachfolger, und Sela, Kollers kriegeriſche Schweſter, auch in die mythiſche Verwandtſchaft einſchlagen, muß, obgleich nicht unwahrſcheinlich, doch in Ermanglung paſſender Etymo-

22 Ueber Rörík ſ. P. E. Müller, Critisk Undersögelse af Danmarks og Norges Sagnhistorie ꝛc. Kiöbh. 1823. S. 41.

23 Vgl. Anm. 20. geirr, m. hastile; Saxo gebraucht gleichmäßig Geruthus für Geirrhôdhr. Die althochd. Form iſt Kêr, wovon der entſprechende Name Kêrwentil, aus dem neunten Jahrhundert, Schmellers Bayr. Wörterb. II, 334.

logieen dahingeſtellt bleiben. Noch weniger iſt bei der ſchon in Saxos Erzählung romanhaften Beſchaffenheit der Sage von Amleth (*Amlôdhi, Sn. Edd.* 126. vgl. Lex. isl. I, 29) zu ermitteln, ob ſie mit dem Mythus, dem ſie jetzt angereiht iſt, nur durch ſpätere Willkür oder ſchon urſprünglich verbunden ſey.

4. Thiâlfi.

Wie Thôr zu ſeinem Dienſtgefolge, Thiâlfi und Röſkva, gekommen, berichtet die j. Edda (49 f.) mit Folgendem:

Ökuthôr fährt mit Wagen und Böcken aus, mit ihm der Âſe Loki. Sie nehmen Abends Herberge bei einem Bauer. Thôr ſchlachtet ſeine beiden Böcke, welche abgezogen und im Keſſel geſotten werden. Er ladet dann den Bauer mit Weib und Kindern zum Eſſen und heißt ſie die Knochen auf die Bocksfelle werfen. Thiâlfi, des Bauers Sohn, zerbricht mit ſeinem Meſſer das Schenkelbein des einen Bocks, um zum Marke zu kommen. Thôr bleibt die Nacht über, am Morgen aber hebt er den Hammer Miölnir und weiht damit die Felle. Da ſtehen die Böcke auf, doch hinkt der eine am Hinterfuße. Als Thôr bemerkt, daß das Schenkelbein zerbrochen iſt, ſagt er, der Bauer oder ſeine Leute müſſen nicht verſtändig mit den Knochen

umgegangen seyn. Groß ist des Bauers Erschrecken, als Thôr die Brauen senkt; was aber der Bauer von den Augen sieht, vor dessen bloßem Anblick glaubt er zusammensinken zu müssen. Thôr schlägt die Hände so fest um den Hammerschaft, daß die Knöchel weiß werden. Die Bauersleute rufen ihn flehentlich um Frieden an und bieten ihm Alles, was sie haben, zur Sühne. Als er ihre Furcht sieht, verläßt ihn der Zorn und er nimmt zum Vergleiche die Kinder des Bauers, Thiâlfi und Röskva. So werden diese Thôrs Dienstpflichtige und folgen ihm fortan beständig.

Das Ereigniß ist hier an den Beginn einer abenteuervollen Reise Thôrs nach Útgard, dem unwirthsamen Jötunenlande, gestellt. Im Eddaliede von Hŷmir wird desselben unter andern Umständen gedacht. Auf der Rückfahrt Thôrs vom Gebiete des Eisriesen Hŷmir stürzt einer der Böcke halbtodt vorwärts, er ist schief geworden durch Anstiften des trugkundigen Loki; als bekannt wird dabei ausdrücklich vorausgesetzt: welchen Ersatz Thôr dafür von dem Gesteinbewohner (*hraunbúi*) empfangen habe, der seine beiden Kinder zum Entgelte gegeben (*Hý'm.* 36. 37). Dieses weist darauf hin, daß der Mythus vom Hinken des Bockes und der Erwerbung des Dienstgefolgs eine allgemeinere Bedeutung hatte, wodurch er verschiedener Anknüpfungen fähig war.

Thiâlfi, der Arbeiter, der menſchliche Fleiß beim Anbau der Erde, zeigt ſich in dieſer Eigenſchaft am klarſten in der ebendarum vorangeſtellten Fabel von Hrûngnir. Seine Schweſter Röſkva, die Raſche, iſt ihm zugeſellt als die unverdroſſene Rüſtigkeit, womit jene Arbeit betrieben wird, und dieſelbe Bedeutung hat es, wenn Thiâlfi der fußrüſtigſte (*fôthvatastr, Sn. Edd.* 50), flinkeſte, aller Menſchen genannt wird. Die Lähmung und das Straucheln des Bockes auf dem Wege nach und aus jötuniſchen Gebieten bezeichnet Hinderniſſe, worauf Thôrs Wirkſamkeit in ſolcher Nähe ſtößt. Für dieſe Hemmung werden ihm Thiâlfi und Röſkva zum Erſatz und damit entwickelt ſich vollſtändig der Gedanke vom nothwendigen Zuſammenwirken göttlicher und menſchlicher Thätigkeit zur Urbarmachung der Erde. Ohne daß der Gott vorgearbeitet, kann Menſchenarbeit nichts fruchten, das war im Kampfe mit Hrûngnir dargeſtellt; aber da, wo das Wirken des Gottes aufhört, muß die menſchliche Anſtrengung ergänzend eingreifen, werden Thiâlfi und Röſkva zu Thôrs Gefolge berufen.

Nimmt man an, daß der Hindeutung des Eddaliedes in der Hauptſache der gleiche Mythus vorgelegen, welchen die j. Edda ausführlich erzählt, ſo muß es auch geſtattet ſeyn, dieſe Erzählung in einzelnen Zügen aus dem älteren Liede zu ergänzen und zu erläutern. Nach dem Liede war der trugkundige Loki Anſtifter des Schadens, hier gewiß wie anderwärts

durch hinterliſtigen Rath, und zwar indem er die Zerbrechung des Knochens anrieth, wodurch Thôrs Fahrt gehemmt wird. So erhält Lokis Mitanweſenheit im Hauſe des Bauers Bedeutung, während ſie in der j. Edda müßig iſt. Der Bauer (*Sn. Edd. bûi, bûandi*) wird im Liede genauer als Bewohner des Steinichts (*hraunbûi*) bezeichnet. Es handelt ſich vom Anbau eines ſteinigen Geländes; der Bauer iſt mit den Seinigen zu Thôrs Tiſche geladen, aber ſie wollen allzu leichten Kaufes zum Marke kommen. So erlahmt Thôrs Geſpann, der Bauer muß nun ſelbſt herhalten, er muß ſeine Kinder Thiâlfi und Röſkva, ſeine eigene angeſtrengte Arbeit, in Thôrs Dienſt geben.

Die Wiederbelebung der am Abend bis auf die Knochen verzehrten Böcke mittelſt des weihenden Hammers in der Frühe drückt aus, wie die den Winter über aufgezehrte Nahrung durch Thôrs ſegnende Macht ſich jährlich wiederherſtelle. Der hier ſinnbildlich angewandten Vorſtellung, daß die aufbewahrten Knochen wieder belebt werden können, begegnet man in Sagen und abergläubiſchen Gebräuchen verſchiedener Völker.

Thiâlfi wird im Zuſammenhange weiterer Mythen von Thôr, als Begleiter des Gottes, die bisherige Darſtellung ſeines Weſens bewähren. Hier iſt noch eine Sage beizubringen, die ihn und ein von ihm abſtammendes Geſchlecht beſonders angeht.

Hinter dem alten Rechtsbuche der Inſel Gotland wird über die erſte Auffindung und Bebauung derſelben Nachſtehendes berichtet (Gutalag, herausg. von Schildener, Greifsw. 1818. S. 106 f.):

Gutland fand zuerſt der Mann, welcher Thielvar hieß. Damals war Gutland ſo lichtlos, daß es Tags unterſank und Nachts oben war. Der Mann aber brachte zuerſt Feuer auf das Land und ſeitdem ſank es nicht wieder. Thielvar hatte einen Sohn, der Hafdi hieß, Hafdis Weib aber hieß Hvitaſtierna. Dieſe zwei wohnten zuerſt auf Gutland. Die erſte Nacht, die ſie zuſammen ſchliefen, träumte ihr, als wenn drei Schlangen in ihrem Schoße zuſammengeſchlungen wären und daraus hervorkröchen. Hafdi deutete dieſen Traum ſo: „Alles iſt mit Ringen gebunden, Bauland wird dieß werden und wir werden drei Söhne haben.“ Den noch ungeborenen gab er Namen: Guti ſoll Gutland haben, Graipr ſoll der zweite heißen und Gunfiaun der dritte. Dieſe theilten hernach Gutland in drei Theile, ſo daß Graipr das nördlichſte Drittheil erhielt, Guti das mittlere und Gunfiaun das ſüdlichſte. Von dieſen Dreien mehrte ſich nachmals das Volk in Gutland.

Thielvar, Thialvar (ſo war das Wort als Eigenname auf einem Runenſtein in Oſtgotland zu leſen), iſt, nur in andrer Ableitungsform, gleich-

bedeutend mit Thialfi (Lex. myth. 607 sq.). Thôrs Diener erscheint hier als erster Bearbeiter des bestimmten Inselandes. Der Name Thorsborg, wie eine hohe Felsgegend daselbst hieß (Gutal. 107. 260), weist auch auf die Verehrung des Gebieters hin; auch von Thôr erhielten sich dort Sagen, wie noch weitere von Thialfar[24]. Das Feuer, welches Thielvar zuerst nach Gotland bringt, ist Bedingung und Sinnbild menschlicher Besitznahme und Ansiedlung; mit dieser wird das Land den nächtlichen, jötunischen Gewalten entrissen. Es ist als alter Rechtsgebrauch, besonders an nordischen Beispielen, nachgewiesen, von herrenlosem Lande sowohl, als erkauften Grundstücken, mittelst angezündeten Feuers Besitz zu ergreifen (D. Rechtsalth. 194 f. 941. Lex. myth. 541); damit hatte man sich das neue Grundeigenthum geheiligt (*helgat*). In Thielvars Geschlechte sind, wie in so mancher ähnlichen Sage, Ortsbenennungen auf erst aus ihnen gebildete Personennamen zurückgeführt. Guti besitzt Gutland gerade so, wie Nor von Norwegen Besitz nahm. Auch von einigen der andern Namen sind Zeugnisse örtlicher Beziehung übrig, z. B. in den Ortsnamen Thialvars, Hvîtastierna, weißer Stern (Gutal. 260). Die Dreitheilung der Insel in Nord-, Süd- und Mitteltheil

24 Lex. myth. 608*. 661. unter Beziehung auf Strelows Guthiland. Cron. (Kiöbh. 1633).

zeigt ſich als eine altbeſtandene (ebd. XLI. 111. 113). Der Traum Hafdis von den drei Schlangen bezieht ſich eben darauf und wird auch ſo von ihm ausgelegt. Wenn er ſagt: „Alles iſt mit Ringen gebunden, Bauland wird dieß werden;“ ſo kann unter dieſen Ringen entweder die mit dem Anbau überhaupt verbundene Abgrenzung und Umzäunung oder insbeſondre die ringförmige, mit heiligen Bändern (*vebönd*) gezogene Einhegung der Dingſtätten des dreigetheilten Landes verſtanden ſeyn (vgl. D. Rechtsalth. 809 f.). Der Sinn der ganzen Genealogie iſt, wie der erſten Anſiedlung die allmälige Ausbreitung über die verſchiedenen Bezirke der Inſel folgte[25].

Die Beſitznahme von dem noch unbewohnten Eilande mittelſt des eingebrachten Feuers findet ihr Entſprechendes in einem zuvor aus der Saga von Thôrſtein Vikingsſohn angeführten Mythus des forniot'ſchen Kreiſes. Zwei Jarle, Veſeti und Vîfil, entführen die Töchter des Königs Hâlogi, um welche ſie vergeblich geworben, und laſſen ſich mit ihnen auf fernen Eilanden nieder, der erſtere mit Eyſa auf Bornholm (*Borgundarhôlmr*), der letztere

25 Nach §. 11 der Erzählung (Gutal. 111 f.) gieng ebenſo der kirchliche Anbau des Landes von den drei Kirchen aus, deren je eine in jedem Drittheil der Inſel erbaut war, und es ſcheint, daß dieſe älteſten Kirchen an vormaligen Dingſtätten gegründet wurden (ebd. 264).

mit Eimyria auf Vifilsey (*Fornald.* S. II, 384 f.). Wenn die Eltern, Hâlogi und Glöd, Hochlohe und Glut, noch ganz dem ungebundenen Geſchlechte Forniots angehören, ſo treten ihre ſanfteren Töchter, deren beider Namen Aſche, Glutaſche, bedeuten, in Gemeinſchaft mit der Menſchenwelt. Wie Thiâlfi das erſte Feuer nach Gotland bringt, ſo führen Veſeti und Vifil nach andern Inſeln des Belts den Keim der heiligenden Flamme, des friedlichen Heerdfeuers; Veſeti iſt wörtlich der Stifter heiliger Stätten, Vîfil[26] der Freier, Weibnehmer, in deſſen neubegründetem Hausweſen zur Einweihung das erſte Feuer aufgemacht wird (vgl. D. Rechtsalth. 195. Lex. myth. 540*). Vielleicht iſt es auch noch als Ueberreſt ſinnbildlicher Darſtellung zu betrachten, wenn im Verfolge der Saga Vîfil und ſeine Hausfrau Eimyria, beide gealtert, am eingeſunkenen Heerdfeuer, das nur dämmernde Helle gibt, Abends beiſammenſitzen (*Fornald.* S. II, 388).

Mehr in geſchichtlichem Lichte ſtehen die Anſiedlungen auf der Hauptinſel Island. Doch hat das Buch, welches eigens davon handelt (*Islands Landnâmabôk*, Havn. 1774), Züge verzeichnet, die mit dem bisher Ausgeführten wohl zuſammenſtimmen. Einer der dortigen Anſiedler, Thôrkell, führt den Beinamen

26 Vifill, analog mit bidill, m. precus; vgl. Lex. isl. s. v. vifandi.

Thiâlfi (*Landn.* 350). Ein beſondrer Verehrer Thôrs, Thôrôlf Moſtrarſkegg, wirft bei der Anfahrt gegen Island die aus Norwegen mitgenommenen Pfeiler des Ehrenſitzes, auf welchen Thôrs Bildniß ausgeſchnitzt iſt[27], über Bord, damit Thôr da an das Land komme, wo er wolle, daß der Einwandrer ſich anbaue; dabei gelobt Thôrôlf, allen Landbeſitz, den er einnehmen würde, dem Thôr zu heiligen und nach demſelben zu benennen. Er nennt dann auch ſein Landgebiet Thôrsnes, ſtiftet dem Thôr ein Gotteshaus und gründet da, wo Thôr an den Strand getrieben, eine heilige Dingſtätte (ebd. 92 f. vgl. 134). Eine andre Saga (*Eyrbygg.* 8) meldet noch weiter, daß Thôrôlf vor Unternehmung der Fahrt ſeinen lieben Freund (*âstvin sinn*, vgl. *Egils S.* 616) Thôr befragt, und als Dieſer ſolche angerathen, das meiſte Holzwerk von Thôrs Tempel mitgenommen habe, ſammt der Erde unter dem Geſtelle, worauf Thôr geſeſſen. Wer ſo die geweihten Pfeiler oder das heimiſche Gotteshaus im neuen Beſitzthum wieder aufſtellte, der konnte füglich Veſeti (sacra collocans) genannt werden[28a]. Das erſtangeführte Buch gibt

27 Man findet es auch am Vordertheile des Schiffes, Fornm. S. II, 524.

28a Vgl. Eyrbygg. 10: „hann setti bæ.“ Fornm. S. III, 216: „setti bú.“ Nicht unbedeutſam heißt ein Sohn Veſetis: Búi (Fornald. S. II, 385), Bewohner, Anwohner.

mehrere Beispiele vom Auswerfen der Hochsitzsäulen zur Leitung der Ankömmlinge, sowie von der Besitznahme durch Feuer. Aber auch das kommt darin vor, daß der Anfahrende jenes Auswerfen der Pfeiler für unzuverläßig hält und lieber zu Thôr selbst fleht, um durch die Richtung, die Dieser dem Schiffe geben soll, an die rechte Stelle gewiesen zu werden (*Landn.* 210. 211. vgl. 229)[28b]. Daß Thôr schon das Stammland Norwegen, durch Bezwingung der Riesenweiber, den Einwanderern baulich gemacht, ist bei den Mythen von Forniot gezeigt worden. Ueberall bricht er seinem Diener Thiâlfi die Bahn und wo Dieser auch für sich erscheint, ist doch Thôr im Hintergrunde zu denken.

5. Skrŷmir.

Die j. Edda fährt fort (50—61):

Nachdem Thôr die Kinder des Bauers zur Sühne empfangen, läßt er die Böcke dort zurück und zieht mit Loki, Thiâlfi und Röskva ostwärts nach Jötunheim und zum tiefen Meer, über das sie fahren. Als sie an das Land gestiegen und eine kleine Weile gegangen, zeigt sich vor ihnen ein großer Wald, durch den sie den ganzen Tag über

28b Ausführlicher, doch in andrer Ansicht vom Wesen Thors, handelt von diesen Orakeln und Tempelgründungen Leo: Ueber das Leben in Island ꝛc. in Raumers histor. Taschenb. 1856, S. 382 ff. 435 ff.

wandern. Thiálfi, aller Männer fußrüſtigſter, trägt Thôrs Taſche, aber Speiſevorrath iſt nicht leicht zu erlangen. Ihr Nachtlager nehmen ſie in einem großen Hauſe, deſſen Thür gleichbreit mit dem Hauſe ſelbſt iſt. Um Mitternacht entſteht großes Erdbeben, der Boden unter ihnen ſchüttert und das Haus erbebt. Sie flüchten ſich in einen Anbau, den ſie zur rechten Hand am Hauſe finden. Thôr ſetzt ſich in die Thür, die Andern ſind innerhalb und fürchten ſich. Er aber hält den Hammerſchaft und gedenkt ſich zu wehren. Da hören ſie großes Gebraus und Geräuſch. Bei Tagesanbruch geht Thôr hinaus und ſieht nicht weit von ſich im Walde einen großen, ſchlafenden Mann liegen, der gewaltig ſchnarcht. Da merkt er, wie es in der Nacht ſich verhalten. Er umſpannt ſich mit den Stärkegürteln und ihm erwächst Âſenſtärke. Indem erwacht der Mann und ſteht haſtig auf. Da wagt Thôr, das eine Mal, nicht mit dem Hammer nach ihm zu ſchlagen und fragt ihn nach dem Namen. Jener nennt ſich Skrŷmir. „Dich — ſagt er — brauch' ich nicht um den Namen zu fragen, ich weiß, daß du Âſathôr biſt; aber wohin haſt du meinen Handſchuh geſchleppt?" Damit ſtreckt Skrŷmir den Arm aus und hebt ſeinen Handſchuh auf. Thôr ſieht nun, daß er denſelben dieſe Nacht zur Herberge gehabt, das

Nebenhaus aber war der Däumling des Handſchuhs. Skrŷmir bietet ſich ihm zum Reiſegenoſſen an, auch ſchlägt er vor, ihren Speiſevorrath zuſammenzulegen. Nachdem Thôr eingewilligt, bindet Skrŷmir Alles in einen Bündel, den er auf ſeinen Rücken nimmt. Er geht den Tag über mit großen Schritten voran, die Nachtherberge ſucht er unter einer großen Eiche. Hier heißt er ſie den Speiſebündel nehmen und ſich ein Nachteſſen bereiten. Er ſelbſt legt ſich ſchlafen und ſchnarcht mächtig. Thôr aber, was unglaublich ſcheint, iſt nicht im Stande, die Riemen des Bündels aufzuknoten. Darüber wird er zornig, faßt Miölnir mit beiden Händen, ſetzt den einen Fuß gegen Skrŷmir vor und ſchlägt ihn auf's Haupt. Skrŷmir erwacht und fragt: ob ihm ein Blatt auf den Kopf gefallen ſey? Um Mitternacht, als Skrŷmir wieder ſchnarcht, daß es im Walde donnert, wiederholt Thôr den Schlag mitten auf Skrŷmirs Wirbel, ſo daß das Hammerende tief in den Kopf dringt. Da erwacht Skrŷmir und fragt: „Fiel mir eine Eichel auf den Kopf?“ Zum drittenmal, kurz vor Tagesanbruch, ſchwingt Thôr den Hammer mit aller Kraft auf Skrŷmirs Schläfe; bis zum Schafte dringt der Hammer ein. Skrŷmir aber erhebt ſich, ſtreicht ſich die Wange und ſpricht: „Sitzen Vögel auf dem Baume über mir? mir

kam vor, da ich erwachte, als fiele mir Moos von den Aesten auf den Kopf. Wachst du, Thôr? Zeit wird nun seyn, aufzustehen und sich anzukleiden. Nicht weit habt ihr mehr zu der Burg, die Útgard heißt. Ich hörte, daß ihr unter euch rauntet, ich sey kein kleingewachsener Mann, aber dort werdet ihr größere Männer sehen. Nun will ich euch heilsamen Rath geben: überhebt euch nicht zu sehr, nicht werden Útgardslokis Hofmänner von solchen Burschen stolze Worte dulden; besser würdet ihr gar umkehren. Wollt ihr aber weiter reisen, so ziehet ostwärts, mein Weg geht nun nordwärts nach diesen Bergen, die ihr jetzt werdet sehen können." Da wirft Skrŷmir den Speisebündel auf seinen Rücken und wendet sich quer hinweg von ihnen in den Wald, und nicht ist gemeldet, daß die Âsen ihm Glück auf den Weg wünschten. Thôr wandert mit seinen Gefährten bis Mittags; da sehen sie auf dem Feld eine Burg stehen, über die sie nur mit zurückgebogenem Nacken wegschauen können. Sie gehen zum Thore, vor dem ein verschlossenes Gatter ist. Thôr vermag nicht es zu öffnen, darum kriechen sie zwischen den Latten hinein. Sie gehen in eine große, offene Halle, wo sie auf zwei Bänken viele, meist hochgewachsene Männer sehen. Sofort kommen sie vor den König Útgardsloki und grüßen ihn;

er aber blickt sie verächtlich an und fragt, höhnisch lächelnd, ob der kleine Bursch da Ökuthôr sey? Weiter fragt er, welcher Künste oder Fertigkeiten sie kundig seyen? Loki, der zuhinderst gieng, rühmt sich, daß Keiner hier innen sey, der seine Speise hurtiger aufessen könne, als er. Útgardsloki läßt Dieß für eine Kunst gelten und heißt den Logi von der Bank vortreten, um sich gegen Loki zu versuchen. Es wird ein Trog auf den Estrich der Halle gebracht und mit Fleisch gefüllt. Loki setzt sich an ein Ende, Logi an das andre, und sie essen auf das Hurtigste, bis sie sich mitten im Troge begegnen. Da hat Loki alles Fleisch von den Knochen abgegessen, Logi aber hat Fleisch und Knochen zusammt dem Troge verzehrt und es bedünkt nun Alle, daß Loki das Spiel verloren habe. Nach Diesem wird außen auf ebenem Felde ein Wettlauf zwischen den jungen Gesellen Thiálfi und Hugi, einem Diener Útgardslokis, veranstaltet. Beim ersten Lauf ist Hugi so sehr voran, daß er am Ende der Bahn sich umwendet, dem Thiâlfi entgegen. Gleichwohl gesteht Útgardsloki, daß noch kein Raschfüßigerer hieher gekommen. Sie beginnen den zweiten Lauf und als Hugi am Ende der Bahn sich umwendet, ist er einen guten Pfeilschuß von Thiâlfi. Im dritten Laufe hat Dieser noch nicht die Mitte der Bahn erreicht,

als Hugi sich am Ende derselben umwendet. Nun fragt Útgardsloki nach den Künsten Thórs, von dessen Thaten so große Sagen gehen. Thór sagt, er wolle am liebsten sich mit Jedem im Trinken messen. Útgardsloki ruft seinen Schenken und heißt ihn das Horn bringen, woraus die Hofleute zu trinken pflegen. „Aus diesem Horne — spricht er — scheint uns wohl getrunken, wenn es auf einen Trunk leer wird, Einige trinken es auf den zweiten aus, Keiner aber ist ein so schwacher Trinker, der es nicht auf drei leerte.“ Thór beschaut sich das Horn und es erscheint ihm nicht zu groß; wohl ist es ziemlich lang, er aber ist sehr durstig. Er hebt an zu trinken und schlingt gewaltig, als er aber nachsieht, wieviel ausgetrunken sey, scheint ihm fast soviel im Horne zu seyn als vorher. Thór setzt zum zweitenmal an, um einen größern Trunk zu thun, aber noch immer will die Spitze des Hornes nicht genugsam hinauf und als er es vom Munde nimmt, scheint weniger abgegangen als auf's erstemal. Doch kann man jetzt das Horn tragen ohne zu verschütten. Zornig über Útgardslokis Spottreden, trinkt Thór nochmals so stark und lang als möglich und nun ist mehr als zuvor ein Abgang bemerklich. Da gibt er das Horn zurück und will nicht mehr trinken. Doch ist er bereit, noch ein Spiel zu versuchen.

Da ſpricht Útgardsloki: „Junge Burſche pflegen hier, was wenig heißen will, meine Katze von der Erde aufzuheben; nicht wagt' ich Solches dem Âſathôr vorzuſchlagen, hätt' ich nicht zuvor geſehen, daß du viel weniger vermagſt, als ich dachte." Alsbald kommt eine graue, ziemlich große Katze gelaufen; Thôr faßt ſie mit der Hand mitten unterm Bauche, die Katze krümmt den Rücken und als Thôr ſoweit aufhebt als er vermag, lüpft ſie einen Fuß, weiter bringt Thôr dieſes Spiel nicht. Útgardsloki ſpricht: „Das Spiel lief ſo ab, wie ich mich deß verſehen; die Katze iſt ziemlich groß, Thôr aber iſt kurz und klein neben den anſehnlichen Männern, die hier bei mir ſind." Hierauf Thôr: „So klein ihr mich nennt, ſo komme nun Jeder her und ringe mit mir! jetzt bin ich zornig." Útgardsloki ſieht ſich nach der Bank um und antwortet: „Keinen ſeh' ich hier innen, den es nicht eine Kleinigkeit bedünkte, mit dir zu ringen. Aber ruft mir gleich die Alte her, meine Amme Elli, mit ihr ringe Thôr, wenn er will! ſie hat ſchon Männer niedergeworfen, die mir nicht ſchwächer vorkamen denn Thôr." Thôr muß nun mit dem alten Weibe ringen, aber je mehr er ſich anſtrengt, um ſo feſter ſteht ſie; zuletzt ſchlägt ſie ihm ein Bein unter, er ſchwankt und fällt auf das eine Knie. Da heißt Útgardsloki

aufhören, bewirthet die Gäste wohl und begleitet sie am Morgen zur Burg hinaus. Beim Abschied aber fragt er: wie Thôr mit seiner Reise zufrieden sey, oder ob er einen Mächtigern, als er selbst, getroffen habe? Thôr gesteht, daß er nicht ehrenvoll bestanden und übel zufrieden sey. Da spricht Útgardsloki: „Nun du wieder aus der Burg bist, will ich dir die Wahrheit sagen, daß, wenn ich lebe und Macht habe, du niemals wieder hereinkommen solltest; auch wär' es nimmer geschehen, wenn ich vorher gewußt hätte, daß du so große Kraft besitzest, womit du uns nahezu in großes Unglück gebracht hättest. Aber ich habe dir Blendungen vorgemacht. Gleich als ich euch im Walde traf und du den Speisebündel lösen solltest, da hatte ich ihn mit Eisendrath zugebunden und du fandest nicht, wo du ihn öffnen solltest. Hernach führtest du auf mich mit dem Hammer drei Schläge, wovon der erste der geringste und doch so stark war, daß er mein Tod geworden wäre, wenn er getroffen hätte; aber du hast bei meiner Halle einen Felsstock und oben darinne drei viereckige Thäler gesehen, deren eines besonders tief ist, das sind deine Hammerspuren; den Felsstock hielt ich vor den Schlag, du aber sahest es nicht. So war es auch mit den Spielen, worin ihr euch mit meinen Hofleuten maßet. Loki war sehr hungrig

und aß haſtig, aber der, welcher Logi hieß, war Wildfeuer (*villieldr*, Blitz[29]) und verbrannte das Fleiſch und den Trog zugleich. Als ſodann Thiâlfi im Laufe mit Dem ſtritt, welcher Hugi hieß, das war mein Gedanke (*hugi minn*) und nicht war zu erwarten, daß Thiâlfi es mit deſſen Geſchwindigkeit aufnehmen könne. Als aber du aus dem Horne trankſt und es dir langſam abzunehmen ſchien, da geſchah was ich nicht für möglich gehalten hätte; das andre Ende des Hornes war außen im Meere, was du nicht ſaheſt, wenn du aber jetzt zum Meere kommſt, ſo wirſt du ſehen können, welchen Abmangel du darein getrunken haſt; das nennt man jetzt Ebbe. Als du hernach die Katze lüpfteſt und ihr einen Fuß von der Erde hobſt, da erſchracken Alle, die es ſahen; dieſe Katze war die Midgardsſchlange, die um alle Lande liegt, und kaum war dieſelbe lang genug, daß Schweif und Haupt die Erde berührten, denn ſo hoch ſtreckteſt du den Arm auf, daß nicht weit zum Himmel war. Ein groß Wunder war es auch um den Ringkampf, den du mit Elli rangſt, indem Keiner ward noch werden wird, den nicht, wenn er ſo bejahrt iſt, daß Elli ihn erreicht, das Alter (*elli*, f. senectus) zu

29 Vgl. Schmeller, Bayr. Wbrterb. I, 553: Wildfeur.

Thiâlfi (*Landn.* 350). Ein beſondrer Verehrer Thôrs, Thôrôlf Moſtrarſkegg, wirft bei der Anfahrt gegen Island die aus Norwegen mitgenommenen Pfeiler des Ehrenſitzes, auf welchen Thôrs Bildniß ausgeſchnitzt iſt[27], über Bord, damit Thôr da an das Land komme, wo er wolle, daß der Einwandrer ſich anbaue; dabei gelobt Thôrôlf, allen Landbeſitz, den er einnehmen würde, dem Thôr zu heiligen und nach demſelben zu benennen. Er nennt dann auch ſein Landgebiet Thôrsnes, ſtiftet dem Thôr ein Gotteshaus und gründet da, wo Thôr an den Strand getrieben, eine heilige Dingſtätte (ebd. 92 f. vgl. 134). Eine andre Saga (*Eyrbygg.* 8) meldet noch weiter, daß Thôrôlf vor Unternehmung der Fahrt ſeinen lieben Freund (*âstvin sinn*, vgl. *Egils S.* 616) Thôr befragt, und als Dieſer ſolche angerathen, das meiſte Holzwerk von Thôrs Tempel mitgenommen habe, ſammt der Erde unter dem Geſtelle, worauf Thôr geſeſſen. Wer ſo die geweihten Pfeiler oder das heimiſche Gotteshaus im neuen Beſitzthum wieder aufſtellte, der konnte füglich Veſeti (sacra collocans) genannt werden[28a]. Das erſtangeführte Buch gibt

27 Man findet es auch am Vordertheile des Schiffes, Fornm. S. II, 524.

28a Vgl. Eyrbygg. 10: „hann setti bæ.“ Fornm. S. III, 216: „setti bú.“ Nicht unbedeutſam heißt ein Sohn Veſetis: Búi (Fornald. S. II, 385), Bewohner, Anwohner.

mehrere Beiſpiele vom Auswerfen der Hochſitzſäulen zur Leitung der Ankömmlinge, ſowie von der Beſitznahme durch Feuer. Aber auch das kommt darin vor, daß der Anfahrende jenes Auswerfen der Pfeiler für unzuverläßig hält und lieber zu Thôr ſelbſt fleht, um durch die Richtung, die Dieſer dem Schiffe geben ſoll, an die rechte Stelle gewieſen zu werden (*Landn.* 210. 211. vgl. 229)[28b]. Daß Thôr ſchon das Stammland Norwegen, durch Bezwingung der Rieſenweiber, den Einwanderern baulich gemacht, iſt bei den Mythen von Forniot gezeigt worden. Ueberall bricht er ſeinem Diener Thiâlfi die Bahn und wo Dieſer auch für ſich erſcheint, iſt doch Thôr im Hintergrunde zu denken.

5. Skrŷmir.

Die j. Edda fährt fort (50—61):

Nachdem Thôr die Kinder des Bauers zur Sühne empfangen, läßt er die Böcke dort zurück und zieht mit Loki, Thiâlfi und Röſkva oſtwärts nach Jötunheim und zum tiefen Meer, über das ſie fahren. Als ſie an das Land geſtiegen und eine kleine Weile gegangen, zeigt ſich vor ihnen ein großer Wald, durch den ſie den ganzen Tag über

28b Ausführlicher, doch in andrer Anſicht vom Weſen Thors, handelt von dieſen Orakeln und Tempelgründungen Leo: Ueber das Leben in Island ꝛc. in Raumers hiſtor. Taſchenb. 1855, S. 582 ff. 455 ff.

der ganzen Sage ausſpricht. Dieſe zeigt den Âſen und den Menſchen, Thôr und Thiâlfi, jenſeits der Grenze, die ihrer Macht und Anſtrengung gezogen iſt (*Müller*, a. a. O. 142 f.), und auf dem Boden, wo das Jötunengeſchlecht ſich in ſeinem Rechte befindet. Der Name des Rieſenkönigs, Útgardsloki (*Útgardhaloki*), bezeichnet weiter dieſes Verhältniß. Loki (der Endiger) in Útgard ſteckt der bildenden Âſenmacht in ihrer räumlichen Ausdehnung ein Ziel. Er kann aber zugleich auch als Âſaloki gegenwärtig ſeyn, als gewöhnlicher Gefährte der Âſen, wo es gilt, ſie nach Zeit oder Raum dem Ende ihrer Macht entgegenzuführen. Uebrigens kennt die Liederedda nur den Namen Skrŷmir, Poſſentreiber, Praler[51], wie auch in der proſaiſchen Erzählung, bei der Begegnung im Walde, der Rieſe ſich nennt. Zwar betreffen die Anſpielungen in den Liedern eben nur dieſen Theil der Fabel, aber auch die nachfolgenden Wettkämpfe in Útgard ſind voll ähnlicher Vorſpieglungen und Blendungen, wie ſie ſchon im Walde vorkamen, und jener Name kann daher mit gleichem Recht auch auf die ſpäteren Abenteuer bezogen werden. Nachdem Thôr ſeine Machtgrenze überſchritten hat, iſt er in fortwährenden Täuſchungen über das Maß ſeiner Kräfte befangen.

51 Lex. isl. s. v. skrum, skruma, skrŷmnir.

Dieſer Mythus iſt ein Gegenſtück zu Thôrs ſiegreichen Kampffahrten überhaupt und dann insbeſondre zu ſeinem Kampfe mit Hrûngnir. An der Ländergrenze, bei den Steingehegen, konnte Thôr des Steinrieſen und Thiâlfi des Lehmjötuns mächtig werden, aber weiter hinaus, nach Ûtgard, iſt all ihr Kraftaufwand vergeblich. Schon am Anfang ihrer Fahrt, beim Bewohner des Steinichts, wird Thôrs Bock hinkend. Zwar ſchließen ſich dafür Thiâlfi und Röſkva ihm an, womit der Bezug auch dieſer Fabel auf die Urbarmachung der Erde genügend angezeigt iſt; allein der Weg führt durch weiten Wald, wo der Speiſevorrath aufhört. Der Rieſenhandſchuh, darin ſie übernachten, iſt eine Steinkluft mit ihrer Nebenhöhle. Der Rieſe ſelbſt, von deſſen Schnarchen es im Walde donnert, iſt das ſturmſchnaubende Felsgebirg. Vergeblich gürtet ſich Thôr zu gewaltigen Hammerſchlägen; werden auch nachmals die Spuren des Hammers als Vertiefungen im Felsſtocke ſichtbar, der Rieſe ſelbſt bleibt unangetaſtet und hält den Speiſeſack feſt zugeſchnürt; Thôr kann hier wohl Felſen kerben, aber nimmermehr nährende Frucht dem Steingrunde abringen. Die Wettkämpfe in Ûtgard ſcheinen zwar den Mythus über den nächſten Bezug auf die verſuchte Bezwingung des Steinreichs hinauszuſpielen, anderartige mythiſch-allegoriſche Weſen, Logi, die Flamme, Hugi, der Gedanke, Elli, das Alter, kommen auf

die Bahn, das Meer wird zur Ebbe getrunken und die erdumgürtende Schlange gelüpft. Allein eben dieſe bunte Miſchung verräth, daß die aufgezählten Weſen hier keine ſelbſtändige Geltung haben, daß hier keine Deutung im Beſondern zu verſuchen, ſondern nur die allgemeine anwendbar ſey, wonach alles Einzelne im gemeinſamen Ausdrucke der Unmöglichkeit zuſammentrifft. So wenig die verzehrende Gewalt des Wildfeuers überboten, die Schnelligkeit des Gedankens überflügelt, dem niederwerfenden Alter widerſtanden, das Meer ausgetrunken, die Migardsſchlange dem Ocean enthoben werden kann, ſo wenig wird Útgard vom Gott in der Zeit und dem Menſchen in ſeinem Gefolge gänzlich bezwungen werden. Lokis allmäliges Zehren, Thiálfis Raſchheit, Thórs Âſenſtärke ſelbſt, die das Ungeheure vollbringt, aber doch zuletzt ihre Grenze findet, ſind mit ihren Gegenſätzen hier Bild im Bilde, mythiſcher Ausdruck im Mythus, und ſo ſind die Blendungen, welchen die Helden unterliegen, auch auf die Darſtellung übergegangen. Útgardsloki bemüht ſich am Ende noch ſelbſt, die Täuſchung durch ſeine planen Erklärungen aufzuheben, welche freilich nur dem proſaiſchen Nacherzähler beizumeſſen ſind, während im Mythenliede, wenn ein ſolches auch hiebei zu Grunde lag, die Löſung wie gewöhnlich dem Hörer überlaſſen blieb.

6. Sif.

Eine der vielen Benennungen des Goldes in der Skaldenſprache war: Sifs Haar (*haddr Sifiar*[52]). Der Grund derſelben wird ſo angegeben (*Sn. Edd.* 130—132):

Loki, Laufeys Sohn, hatte trügeriſcher Weiſe Sifs Haar alles abgeſchoren. Als Thôr, ihr Gatte, deſſen gewahr wird, ergreift er Loki und würde ihm alle Knochen zerſchlagen haben, wenn er nicht geſchworen hätte, von den Schwarzâlfen zu erlangen, daß ſie aus Golde der Sif ein Haar machen, das wie natürliches wachſe. Hierauf begibt ſich Loki zu den Zwergen, die Ivaldis Söhne heißen, und dieſe machen das Frauenhaar. Loki bringt es dem Thôr und daſſelbe wächst feſt, ſobald es auf Sifs Haupt kommt.

Dieſer Mythus iſt der einzige, in welchem Thôrs Gattin beſtimmter in das Bild tritt. Er läßt aber auch über ihr Weſen kaum einen Zweifel übrig. Sif, die ſchönhaarige Göttin (*Sn. Edd.* 119), iſt das Getreidefeld, deſſen goldener Schmuck im Spätſommer abgeſchnitten, dann aber von unſichtbar wirkenden Erdgeiſtern

52 Haddr, m. bedeutet nach Sn. Edd. 205: Frauenhaar, doch iſt zweifelhaft, ob eigentlich oder nicht, indem das Wort an einigen Stellen auch für Haartuch, Haarſchleier gebraucht ſeyn kann; vgl. Sæm. Edd. 213a. 267b. Kormaks S. 26. Ueber den Ausdruck: „sem annat hár“ (Sn. Edd. 150) ſ. J. Grimm, Reinhart Fuchs (Berl. 1854) CCLVII.

wieder neu gewoben wird. Damit ſtimmen auch die anderwärtigen Erwähnungen dieſer Göttin überein.

Das Wurzelwort Sif, ſonſt noch in mehrfachen Ableitungen und Zuſammenſetzungen vorhanden, bedeutet Sippe, Verwandtſchaft; wohl geeignet für die größte aller Sippſchaften, das zahllos wuchernde Geſchlecht von Halmen, Aehren, Körnern. Sif iſt mit Thôr vermählt, dem göttlichen Freund und Beſchützer des Feldbaus. Als der Steinrieſe Hrûngnir ſie zu rauben droht (*Sn. Edd.* 107), da wird Thôr der Rächer dieſer Pralerei. Unter den vielen Namen Jörds, der Erde, wird in den Denkverſen (*Sn. Edd.* 220) auch Sif aufgezählt. Die Möglichkeit dieſes Gebrauchs in der Dichterſprache dient obiger Deutung zur Gewähr. Das Getreidefeld, als eine beſondre Geſtaltung der Erde, konnte im rechten Zuſammenhange ſynonym mit dieſer gebraucht werden; darum beſteht aber nicht minder der Unterſchied des Allgemeinen und Beſondern, Sif iſt Thôrs Gattin, Jörd ſeine Mutter, und letztere heißt daher Sifs Schwieger (*Sn. Edd.* 123). Der ſchönen Haare wird Sif durch den Trug Lokis beraubt, der hier, ſeinem ganzen Charakter gemäß, die Neige des Sommers, die Reife des Feldſchmuckes für die Sichel, darſtellt. In einem der Eddalieder (*Aeg.* 54) rühmt ſich Loki, den Hlôrridi zum Hanrei gemacht zu haben; mag Dieß nun auf Umſtände des vorliegenden Mythus in einer

vollſtändigern Geſtalt, oder auf eine anderweitige beſondre Fabel vom Ende des Sommers ſich beziehen. Den Schluß der Sommerzeit mit der Ernte bezeichnet es auch, daß der Wintergott Ullr ein Sohn Sifs, von ungenanntem Vater, und damit Thôrs Stiefſohn iſt (*Sn. Edd.* 105). Thôr zwingt Loki, von den Zwergen, den Söhnen Ivaldis (des innen Waltenden?), neues, goldenes Haar für Sif herbeizuſchaffen. Damit lenkt ſich die Betrachtung auf die Natur des Zwergevolks zurück, wie ſolche ſchon in der Geſchichte ſeines Urſprungs begründet iſt. Aus des Urrieſen Fleiſch und ſchwärzlichen Knochen, d. h. aus Erde und Geſtein erſchaffen, haben ſie fortwährend ihre Wohnung in der Erde und in Felſen, und dieſem Leben in der Finſterniß gemäß heißen ſie auch, nach der j. Edda, Schwarzâlfe (*Sn. Edd.* 34. 130. 136). Sie ſind die unſichtbaren Naturkräfte, die im Erdenſchoße die leuchtenden Erze, das verführeriſche Gold und das gewaltige Eiſen, hegen und bereiten, deren Werk die wunderbar kunſtreichen Gewächſe ſind, die aus dem dunkeln Grunde hervorkommen. Sie ſind Schmiede, in deren verborgener Eſſe Geräthſchaften, Waffen, Schmuck der Götter und Göttinnen gefertigt werden[33].

33 Lex. isl. I, 160: „dverga-smidi, n. fabrica affabre et artificiose elaborata.“ Vgl. Lex. myth. 53***. Faye, 21. Im Schwediſchen wird das kunſtreiche Gewebe der Spinne Zwergsnetz (dvergsnæt) genannt, Ihre, Glossar. Sviogoth. (Upsal. 1769) I, 373. II, 241.

Der Mythus von Sifs Haaren erweitert ſich zu einer größeren Erzählung vom Wettſtreit der Zwerge in Bereitung der trefflichſten Götterkleinode, unter denen dem Hammer Thôrs der Preis zuerkannt wird, nur daß der Schaft ziemlich kurz ausgefallen iſt (*Sn. Edd.* 132. vgl. Sax. III, 41), was ſich auf die Form der Donnerſteine zu beziehen ſcheint. Der Zwergname iſt allerdings auf manche Erſcheinungen und Verhältniſſe in der Natur ausgedehnt worden, in denen ſich, ohne daß ſie aus dem Innern der Erde hervorgehen, überhaupt ein ſtilleres Wirken, eine ſinnreiche, kunſtmäßige Einrichtung offenbart, als Verfertiger der Haare Sifs aber erweiſen ſich die Zwerge ganz in urſprünglicher Wirkſamkeit und vollbringen das Meiſterſtück der ſtillarbeitenden Erdkraft, das ſtaunenswerthe Goldgeſchmeid einer vollen Ernte. Der ſpätere isländiſche Sprachgebrauch hat den Mythus ſehr in das Enge gezogen, indem jetzt nur noch ein kleines, lichthaariges Kraut Sifs Haar (*haddr Sifar*, polytrichum aureum, Lex. myth. 691) genannt wird.

7. Alvîs.

Eddalied von Alvîs (*Sæm. Edd.* 48—51):

Der Zwerg Alvîs, der unter der Erde wohnt und unterm Stein Stätte hat, will eilig ſeine Braut, Thôrs Tochter, die ſchönglänzende, ſchnee-

weiße Jungfrau, heimholen. Vingthôr, dem Zwerge noch unerkannt, tritt entgegen und erklärt, daß ein Bleichnaſiger, der wohl heute Nacht bei Leichen geweſen, ein Thurſengleicher, nicht zur Braut geboren ſey. Alvîs beruft ſich auf unverbrüchliche Verheißung. Thôr will dieſe doch aufheben, er allein, als Vater, habe über die junge Maid zu verfügen und nicht ſey er daheim geweſen, als die Verheißung geſchehen. Er nennt ſich auf die Frage des Zwerges und wiederholt, daß die Heirath ohne ſeine Zuſtimmung nicht zu Stande kommen werde. Der Zwerg hofft, dieſe doch zu erlangen, und Thôr willigt ein, wenn der weiſe Gaſt Alles, was er wiſſen wolle, aus jeder Welt zu ſagen vermöge. Alvîs iſt bereit, die Probe zu beſtehen, denn alle neun Welten hat er durchfahren und der Weſen jedes kennen gelernt. In einer Reihe von Fragen und Antworten gibt nun Alvîs Beſcheid, wie Erde, Himmel und Geſtirne, Wolken, Wind und Windſtille, Meer, Feuer, Baum, Nacht, Saat und Bier bei den verſchiedenen Weſenklaſſen, bei Menſchen, Âſen, Vanen, Jötunen, Âlfen, Zwergen, verſchieden benannt ſeyen. Am Schluſſe geſteht Thôr, daß er niemals mehr alte Kunden in einer Bruſt gefunden habe; doch überliſtet ſey der Zwerg, oberhalb der Erde von Tag und Sonnenſchein überfallen.

Die Eddalieder, welche Belehrung über einen größeren Umfang mythiſcher Gegenſtände zum Zwecke haben, gebrauchen als Rahmen hiezu irgend eine Handlung oder Situation, die wieder der Mythenwelt entnommen iſt und mit dem Inhalt nicht immer in näherem Zuſammenhange ſteht. Selbſt noch die manigfaltigen Erzählungen der proſaiſchen Edda ſind in ſolche Faſſungen eingereiht. Im Liede von Vafthrûdnir (*Sæm. Edd.* 31—38) muß ein Wettgeſpräch Odins mit dieſem Jötun, wobei es um das Haupt geht, zur Form der Belehrungen dienen, im vorliegenden Lied ein Frageſpiel Thôrs mit dem Zwerge Alvîs, wobei es die Braut gilt. Wie dem Jötun das Beiwort der Allkluge (*alsvidhr*) gegeben wird, ſo führt der Zwerg den Namen Allkundig (*Alvîs*); beide ſind in allen neun Welten bewandert (*Vafthr.* 43. *Alv.* 9), beider Wiſſen beſteht in alten Runen (*Vafthr.* 1. 42. 43. 55. *Alv.* 36), geheimen Kunden aus der Urwelt. Dieſe formelle Aehnlichkeit der beiden Lieder läßt annehmen, daß das unzweifelhaft jüngere von Alvîs eine Nachahmung des älteren von Vafthrûdnir ſey. An die Stelle des mythologiſchen Inhalts iſt in jenem ein ſprachlichpoetiſcher getreten, zu deſſen Aufnahme ſich ein alter Mythus von Thôr und dem Zwerge darbot. Alvîs, der ſich gleich dem Jötun der Erfahrenheit in allen neun Welten rühmt, erprobt ſolche als Bekanntſchaft mit der Sprache

aller Weſenklaſſen. Uebrigens haben die Synonyme, die er aufzählt, nur geringen Theils eine anſchauliche Beziehung zu der eigenthümlichen Natur der Weſen, in deren Sprache ſie gehören ſollen. Einem Zwerge die allſeitige Sprachkenntniß beizulegen, war ein volksmäßiger Anlaß gegeben. Das beſondre Gebiet der Zwerge erſtreckt ſich über das Innere der Erde, Geſtein ſowohl als urbaren Grund. Vom Geſtein aber hallt aller Klang, aller Weſen Sprache wider und noch jetzt heißt in den nordiſchen Mundarten das Echo Zwergrede (*dvergmâl*, Lex. isl. I, 160. *Ihre* I, 374. Lex. myth. 53); namentlich läßt ein färöiſches Volkslied in den Bergen, in jedem Fels dieſe Zwergſprache ſingen (*dvörgamaal sang, Fær. qv.* 464, 77. 470, 95. vgl. D. Myth. 255).

Sieht man von dem lehrhaften Inhalte des Geſprächs zwiſchen Thôr und Alvîs ab und betrachtet man die Handlung, in die derſelbe eingelegt und die hier allein von Belang iſt, ſo ſcheidet ſich ein Mythus aus, der glaublicher Weiſe zuvor ſchon für ſich beſtanden hat und ſich den bisher abgehandelten anſchließt.

Thôr hat von Sif eine Tochter Thrûd (*Thrûdhr, Sn. Edd.* 101. 119). Die Tochter des Anbaus und des Getreidefeldes artet begreiflich in den gleichen, landwirthſchaftlichen Kreis. Hat nun der Name Thrûd die Bedeutung: Kraft, Stärke (Lex. myth. 698. vgl. Edd. Havn. I, 710. II, 858), ſo iſt das Nächſte, hier

an das nährende und ſtärkende Erdmark zu denken, an die Nährkraft, die im Korne liegt, dem eigenſten Erzeugniſſe der Eltern Thôr und Sif. Auch dadurch iſt Thrûd dieſem Kreiſe verfangen, daß im Bruchſtück eines Skaldenliedes (*Sn. Edd.* 162) der Steinjötun Hrûngnir Thrûds Dieb genannt wird; der ſteinige Boden ſtiehlt das Korn, das auf ihn geſät iſt. So erklärt ſich nun auch Thôrs Gebiet Thrûdheim oder Thrûdvâng als das fruchtbare, nährkräftige Bauland und es erſcheint nicht unbedeutſam, wenn gerade nach den Abenteuern mit Hrûngnir und Skrŷmir, den Gebirgsrieſen, beidemal geſagt wird, Thôr ſey nach Thrûdvâng zurückgekehrt, und wenn ihn eben dann Grôa vom Steinſplitter heilen will (*Sn. Edd.* 61. 110)[34]. Dieſen Muthmaßungen über Thrûd kommt nun auch die Sage von Thôr und Alvis in der nachfolgenden Deutung zu Statten.

Der Gott verweigert und entrafft ſeine Tochter dem Zwerge, dem ſie in ſeiner Abweſenheit verlobt worden. Daß dieſe Tochter jung, ſchönglänzend,

34 Noch weiter klingt, auf Thôr bezüglich, die Wurzelſylbe thrûdh in Ableitung und Zuſammenſetzung an. Er ſelbſt wird thrûdhugr âs (Thrym. 19. vgl. Lex. myth. 698: thrûdhmôdhgr) und thrûdhvaldr godha (Harb. 9), ſein Hammer wird thrûdhhamar (Aeg. 57) genannt. Auch dieſe Ausdrücke können auf den in Thrûdhr, der Tochter Thôrs, perſonificierten Begriff der Nährkraft zurückgeführt werden, wogegen in der Walkyrie gleichen Namens (Grimn. 36), der Dienerin Odins, eine Kampfkraft zur Erſcheinung kommt.

ſchneeweiß genannt wird, paßt ganz auf das neugewachſene und neues Leben beginnende, goldfarbige, weißmehlige Saatkorn[35]. Der Zwerg iſt ſehr beſtimmt als Unterirdiſcher, als lichtſcheuer, unheimlicher Erdgeiſt gezeichnet; er haust unter Erd' und Stein, er iſt Thurſen ähnlich, bleich iſt er um die Naſe, als hätt' er die Nacht bei Leichen zugebracht, die ja auch in der dunkeln Erde liegen und zur Nachtzeit hervorkommen (*Hrafn.* 25). Ihm iſt Thôrs junge Tochter anverlobt, das ausgeſtreute Saatkorn ſcheint dem finſtern Erdgrunde verhaftet zu ſeyn; aber Vingthôr kommt heran und hebt dieſes Verlöbniß auf, die Saat wird mit dem rückkehrenden Sommer wieder an das Licht gezogen. Während Thôrs Abweſenheit fand die Verheißung ſtatt, die Ausſaat iſt in einer Zeit gedacht, zu welcher Thôr auf ſeinen Kampffahrten gegen die Jötune begriffen war. Bei ſeiner Zurückkunft überraſcht er den Zwerg mit Tageslicht und Sonnenſchein, Dieß kann auf die Wiederkehr der längern, ſonnigen Tage bezogen werden, welche dem Boden die Saat wieder abgewinnen, es waltet

35 Im Liede ſelbſt, unter den ſprachlichen Fragen und Antworten, wird zwar die Saat (sâdh, Alv. 32. 33), das Samenkorn, mit ihren Synonymen ohne irgend eine Beziehung zu Thôrs Tochter aufgeführt, aber die in den Mythus eingelegte Nomenclatur iſt überhaupt unperſönlich. So findet ſich weder Aegir oder Hlær unter den Benennungen des Meeres, noch Logi unter denen des Feuers (Alv. 25. 27) ꝛc.

aber dabei noch besonders die in manche Sagen eingreifende Vorstellung, daß Nachtgespenster, vom Tageslicht überfallen, in Steine verwandelt werden (z. B. *Sæm. Edd.* 145, 30. *Sn. Edd.* 165). Die nächste Anwendung findet Dieß auf den Zwerg, der, an die unterirdische Finsterniß gewöhnt, auch nur im Schatten der Nacht sich hervorwagt und nun, da ihn der Sonnenstral getroffen, zum Stein erstarrt, der sein Element ist.

Die Jungfrau im Alvîsliede erscheint nach dieser Auffassung als *eine* Person mit der Thôrstochter Thrûd und die Verlobung derselben an den Zwerg Alvîs als ein mythisches Seitenstück zu der Entführung durch den Jötun Hrûngnir, der nicht minder seinen Frevel büßen mußte.

8. Harbard.

Eddalied von Harbard (*Sæm. Edd.* 75—80):

Thôr kommt von der Ostfahrt her an einen Sund; jenseits ist der Fährmann mit dem Schiffe. Thôr ruft hinüber: „Führ du mich über den Sund! ich nähre dich morgen; einen Futterkorb hab' ich auf dem Rücken, nicht gibt es bessere Speise. Ich aß in Ruhe, eh ich von Hause fuhr, Häringe und Haberkost[36], satt bin ich noch davon." Der Fähr-

36 Str. 3: „sildr oc hafra;" über diese althergebrachte Speise s. D. Myth. 169.

mann: „Allzu frühe rühmst du die Mahlzeit, nicht genau weißt du voraus, traurig ist dein Heimwesen, todt wird deine Mutter seyn.“ Thôr: „Das sagst du jetzt, was Jedem die herbste Kunde, daß meine Mutter todt sey.“ Der Fährmann: „Nicht siehst du aus, als ob du drei gute Höfe habest; baarbeinig stehst du da in Landstreichers-aufzug, nicht einmal hast du deine Beinkleider.“ Thôr: „Steure hieher die Eiche! ich werde dir den Staden weisen; doch wes ist das Schiff, das du am Lande hältst?“ Fährmann: „Hildôlf heißt er, der mich es halten hieß, der rathkluge Recke, der in Râdseysund wohnt; nicht hieß er mich Taugenichtse überführen oder Pferdediebe, ehrliche Leute nur und die ich genau kenne; sag deinen Namen an, wenn du über den Sund fahren willst!“ Der Wandrer nennt sich nun als Thôr, Odins Sohn, Meilis Bruder und Magnis Vater, den Kräftiger der Götter. Auch der Fährmann gibt, auf Thôrs Frage, seinen Namen Harbard an, doch verweigert er beharrlich die Ueberfahrt. In fortgesetztem, bitterem Wortwechsel hebt Jeder seine Thaten hervor und verkleinert die des Andern. Thôr rühmt sich der Siege über Hrûngnir und Thiassi, auch wie er im Osten der Jötune schadenkundige Bräute geschlagen, als sie zum Berge giengen: „groß wäre der Jötune Geschlecht, wenn

alle lebten; aus wär' es mit den Menſchen unter Midgard." Weiter führt er an, wie er im Oſten war und den Stromübergang wehrte, als Svarângs Söhne ihn angriffen und mit Steinen ſchlugen, doch erfolglos, indem ſie zuerſt ihn um Frieden bitten mußten; dann wie er auf Hlêsey Berſerkbräute ſchlug, die das Schlimmſte verübt, alles Volk betrogen hatten; Wölfinnen, kaum Weiber, wanden ſie ſein Schiff los, das er auf Stützen gebracht hatte, bedrohten ihn mit dem Eiſenknüppel und vertrieben Thiâlfi. Harbard hält ſeine Kriegsthaten, Zauber- und Liebesabenteuer entgegen: fünf Winter hab' er auf der Inſel Algrön gekämpft und Männer gefällt; in Valland ſey er Schlachten gefolgt, habe Fürſten aufgehetzt und niemals verſöhnt; Odin habe die Jarle, die auf der Walſtatt fallen, Thôr habe der Thräle (Unfreien) Geſchlecht; Thôr habe Stärke genug, aber nicht Herz, aus Furcht und Feigheit ſey er im Handſchuh geſteckt und habe nicht zu nieſen gewagt, ſo daß es der Rieſe gehört hätte. Insbeſondre noch rühmt Harbard ſich, im Heere geweſen zu ſeyn, das hieher Kriegsfahnen erhob, den Speer zu färben. Zwar verſpricht er, den Schaden Thôrs mit einem Handringe zu büßen, nach der Beſtimmung vergleichſtiftender Schiedsmänner. Thôr aber nimmt Dieß für Hohn und droht,

durch das Waſſer zu waten und den Gegner mit dem Hammer zu hauen, daß er lauter als ein Wolf aufſchreie. Harbard meint, beſſer werde Thôr ſich an den Buhler machen, den Sif daheim habe. Thôr ſchilt Das eine Lüge, verlangt nochmals vergeblich Ueberfahrt und fordert dann den Fährmann auf, ihm ſonſt den Weg zu weiſen. „Nicht weit — antwortet Harbard — iſt die Fahrt; eine Weil' iſt zum Stocke, eine andre zum Steine; halt dich ſo zum linken Wege, bis du Verland erreichſt, dort wird Fiörgyn ihren Sohn Thôr treffen und ſie wird dich der Verwandten Wege lehren zu Odins Landen.“ Thôr: „Werd' ich dahinaus heute heim kommen?“ Harbard: „Mit Noth und Mühe bei noch obenſtehender Sonne, wann ich von dannen gieng.“ Mit Drohung und üblem Wunſche trennen ſie ſich.

Harbard (*Harbardhr*) iſt, nach dem Eddaliede von Grîmnir (*Sæm. Edd.* 46. vgl. *Sn. Edd.* 24), einer der Namen Odins. Auch dem Weſen nach iſt Odin in Harbard vollkommen kenntlich. Zwar ſind die hier beiläufig angeregten Mythen von ihm, wie auch einige von Thôr, anderwärts meiſt verſchollen; aber wenn Harbard ſich als Denjenigen bezeichnet, der den Kämpfen nachziehe, der Fürſten aufreitze und niemals verſöhne, ſo iſt Dieß ganz und gar Odin, wie er überall in der nordiſchen Heldenſage umgeht;

auch iſt dieſer Bezeichnung unmittelbar und namentlich, im fortlaufenden Gegenſatze zu Thôr, beigefügt, daß Odin die Jarle habe, die auf der Walſtätte fallen (*Harb.* 24). Odin, der Beleber und Erreger alles Geiſtes, facht insbeſondre als Kriegsgott den kriegeriſchen Geiſt an, der in jenen Zeiten die höchſte Geltung hatte, er bildet und gewinnt ſich auf Erden ſchon die Seelen der Kampfrüſtigen für den künftigen Weltkampf. Er beſucht in menſchlicher Verkleidung und unter mancherlei Namen die Heldengeſchlechter, ſtiftet Zwietracht auch unter Verwandten, nimmt ſelbſt am Kampfe Theil und verſammelt die Geiſter der Erſchlagenen in Walhöll, ſeinem himmliſchen Heldenſaale. So zeigt ihn das Lied im Dienſte Hildôlfs, deſſen Name ſelbſt wieder deutlich ſpricht. Das Wurzelwort (*hild-*) bedeutet Kampf, die Anhängſylbe (*-ôlfr*) bezeichnet ein Ungeheures, Unheimliches, Hildôlf (*Hildôlfr*) alſo einen furchtbaren, dämoniſchen Kriegsmann[57]. In den Gedenkverſen (*Sn. Edd.* 211) wird Hildôlf unter den Söhnen Odins genannt. Im Heere Hildôlfs iſt Odin hergekommen, dem Thôr zum

57 Ueber die Formel -olf, -ôlfr, ſ. D. Gramm. II, 550 f. 557. III, 706. Synonym mit Hildôlfr ſind die altnordiſchen Namen Gunnôlfr, Vigôlfr, Heriôlfr. Nicht ſo offen liegt, warum Hildôlf in Râdseysund (i Râdseyjarsundi, Harb. 8) wohne. Bedeutet Râdsey, wie man erklärt, insula imperii, ſo heißt auch das damit im Stabreim ſtehende Beiwort Hildôlfs: inn râdsvinni, der Befehlkluge, der kundige Heerführer.

Schaden, und als Fährmann am Sunde verweigert er nun auch demſelben den Eintritt. Hält man feſt, daß Thôr der Gott des Anbaus iſt, und beachtet man die landverheerende Weiſe der alten Kriegsführung (*Sæm. Edd.* 142), ſo ergibt ſich das einfache Thema des Liedes: der Segen des Landbaus, verdrängt durch zerſtörende Kriegsgewalt. In dem Namen Harbard (Heerſchild?), welchen Odin hier annimmt, ſcheint auch ſonſt die Kriegsplage mit ihrem übeln Gefolge: Fehljahr und Hungersnoth, perſonificiert worden zu ſeyn[38].

Der angegebene Gedanke des Liedes läßt ſich auch in das Einzelne verfolgen. Thôr kommt von Oſten her, aus dem Winter, in ärmlichem Aufzug, denn um dieſe Zeit gehen die Jahresvorräthe zu Ende, die ihn bisher ſatt erhalten. Noch verſpricht er, aus dem Futterkorb (*meis*) auf ſeinem Rücken den Fährmann zum Lohne der Ueberfahrt morgen zu ſpeiſen. Es iſt dieß wohl derſelbe Korb (auch *meis* genannt), in welchem Thôr ſonſt Örvandil, den Fruchtkeim, auf ſeinem Rücken aus Jötunheim herüberträgt. Damit glaubt er Nahrung auf morgen, für das nächſte Jahr,

38 Harbardhr, deutſch Herbort, altfranzöſiſch Herbout (Roquefort, Gloss. I, 748), welch letzteres Wort J. Grimm (Reinh. Fuchs, CXXXV.) als einen Namen der perſonificierten Hungersnoth aufgezeigt hat. Har- ſcheint veraltete Form des ſonſt in Zuſammenſetzungen gebräuchlichen her-, heri-, zu ſeyn, ſowie -bardhr das ſtarke Maſc. ſtatt des gewöhnlichen ſchwachen bardhi, der Schild (vgl. Sn. Edd. 216b).

zuſagen zu können. Aber Harbard verweigert die Fähre und meint, Jener rühme allzu frühe die Mahlzeit, traurig ſteh' es in ſeiner Heimath, todt ſey ſeine Mutter und einen Buhler habe Sif. Thôrs Mutter, die Erde, in Folge von Hildôlfs Kriegszuge verheert und ungebaut, liegt leblos da und ſeine Gattin Sif, die letzte Ernte, ward der fremden Gewalt zur Beute. Doch iſt Jörd nicht wirklich todt, denn auf dem Wege zur Linken, den Harbard zuletzt dem Wanderer anzeigt, in Verland, wird Fiörgyn (einer der Namen Jörds, *Vsp.* 57. *Sn. Edd.* 178. 220) ihren Sohn Thôr finden und ihn der Verwandten Wege zu Odins Lande lehren; mit Mühe wird er bei noch obenſtehender Sonne dahin gelangen. Unter dieſem mühſamen Umweg, deſſen Angabe Thôr für Spott zu nehmen ſcheint, iſt dem ganzen Zuſammenhange nach eine neue Ausſaat und Feldbeſtellung, die doch dem Jahre noch einen Ertrag abgewinnt, zu verſtehen. Dem von Oſten kommenden Thôr iſt der Weg zur linken Hand ein ſüdlicher, ſommerlicher, in Frühlingsſaat und Sommerfrucht muß er ſeinen Ausweg ſuchen; Verland[59], wo er ſeine Mutter Erde noch am Leben trifft, iſt das von Menſchen bewohnte, dem Anbau günſtige Land; die Bahnen der Verwandten zu Odins

59 Vgl. die ſonſtigen Zuſammenſetzungen mit vér-, D. Gramm. II, 480.

Landen beziehen ſich dann auf das Emporſtreben der Saat in Licht und Luft, die Gebiete der Âſen, im Gegenſatze zu den finſtern, beeisten Pfaden, auf denen Thôr ſonſt mit dem Saatkorbe wandeln muß; mit Noth kommt er noch vor untergehender Sonne an das Ziel, kaum noch gelangt die neue Ausſaat vor einbrechendem Winter zur Reife.

Von den Anſpielungen auf Thôrs Thaten und Weſen, welche dieſem Hauptbeſtande des Liedes eingeflochten ſind, erfordern hier nur diejenigen nähere Betrachtung, deren Gegenſtände nicht mehr in beſondern Liedern und Sagen ſich erhalten, ſondern nur hier noch ihre Spur zurückgelaſſen haben. Dahin gehören Svarângs Söhne, gegen welche Thôr im Oſten den Fluß vertheidigte, als ſie ihn mit Steinen angriffen, aber nichts gewannen und um Frieden bitten mußten (*Harb.* 29). Svarâng (*Svarângr*, *Svârângr*), unter den Jötunnamen aufgezählt (*Sn. Edd.* 209), iſt wörtlich: ſchwere Angſt, harte Bedrängniß. Die Söhne dieſes Jötuns, des Aengſtigers, die nach Thôr, dem Gotte des Anbaus, mit Steinen werfen, bedeuten den Hagel, der aus ſchwerdrohender Wetterwolke fährt; ſie ſtürmen in Mehrzahl an, weil die Schloſſen wie von vielen Händen zugleich geworfen werden. Thôr aber wehrt ihnen ſiegreich den Uebergang in ſein bebautes Gebiet, denn, obgleich ſelbſt Herr des Donners, kämpft er doch, wie ſich

noch ferner zeigen wird, auch gegen die verheerende Macht des Gewitters, wie gegen jede jötuniſche Gewalt, ſchirmend an. Weiter hat Thôr auf Hlêsey Berſerkbräute geſchlagen, Wölfinnen mehr, denn Weiber, die alles Volk betrogen, die ſein Schiff losgewunden, das er auf Stützen gebracht hatte, die ihn mit dem Eiſenknüppel bedroht und Thiâlfi vertrieben (*Harb.* 35. 37). Auf Hlêsey, mag damit Meereiland überhaupt oder die Inſel Läsö beſonders gemeint ſeyn, hat Thôr ſein Schiff an den Strand gezogen, auf Pfähle geſetzt, er hat den Anbau nach dieſer Inſel gebracht. Darum iſt Thiâlfi bei ihm, derſelbe, der auch nach Gotland das erſte Feuer geführt. Aber Berſerkbräute, wilde Rieſenweiber (vgl. *Harb.* 23), betriegen und beſchädigen hier das Volk, wütende Sturmfluten verheeren wieder das ihnen allzuſehr ausgeſetzte, vergeblich angebaute Uferland, reißen das ſchon befeſtigte Schiff wieder los und verjagen Thiâlfi, ihr gewaltiger Wogenſchlag gleicht dem Schlage mit eiſenbeſchlagenen Keulen. Vorzüglich beachtenswerth iſt endlich der von Harbard aufgeſtellte Unterſchied zwiſchen Odin und Thôr: Jener habe die Jarle, die auf der Walſtatt fallen, Dieſer das Geſchlecht der Thräle; Thôr habe Stärke, aber nicht Herz, zu deſſen Beweiſe ſeine Angſt im Rieſenhandſchuh angeführt wird (*Harb.* 24. 26). Zu Odin nach Valhöll fahren, nach altnordiſchem Glauben, allerdings nur

die Helden, die Kampfrüſtigen und Kampferprobten, die auf der Walſtätte oder durch freien Entſchluß gefallen, oder die, in ſinnbildlicher Darſtellung des Waffentodes, mit Speeresſpitze gezeichnet worden. Die Knechte, deren Zuſtand ſeinen Urſprung in der Gefangenſchaft hat (D. Rechtsalth. 320 ff.), ſind nicht waffenfähig und darum auch nicht für Odin geeignet (ebd. 340 f. vgl. 349)[40], aber ihnen beſonders liegt die Beſtellung des Feldes ob, darum gehören ſie dem Thôr; in Vergleichung dieſes anſtrengenden, aber gefahrloſen Berufes mit dem kühneren des Kriegsmanns wird dem Thôr vorgeworfen, daß er mehr Stärke als Muth habe.

Der Gegenſatz, in welchen durch das ganze Harbardslied Thôr und Odin gebracht ſind, iſt gleichwohl kein innerer Widerſpruch der nordiſchen Glaubenslehre, keine Spaltung religiöſer Anſichten, er zeigt nur den nothwendigen äuſſern Zuſammenſtoß der verſchiedenen, je unter Obhut eines dieſer Götter geſtellten Richtungen und Zuſtände des irdiſchen Daſeyns. Daß dieſer äuſſerliche Zwieſpalt nicht in das Leben der Götter ſelbſt eingreife, iſt ſchon durch das Verhüllt-bleiben Odins unter Namen und Geſtalt des Fergen Harbard angedeutet. Auch iſt damit auf eine höhere

40 In Gautreks S. (Fornald. S. III, 8) kann der Thrál nur im Gefolge des freien Hausherrn nach Walhall fahren; denn auſſerdem würde Odin Jenem nicht entgegengehn.

Ausgleichung hingewieſen, daß Harbard dem Thôr für den erlittenen Schaden Buße und Vergleich nach dem Ausſpruche von Schiedsmännern verſpricht (*Harb.* 40. vgl. *Aeg.* 12. 13) und zuletzt ſelbſt ihm den Weg angibt, auf dem er zum Erſatze gelangen kann. Odins weitſchauender Rath und Thôrs unermüdliche Thatkraft wirken am Ende doch wieder hülfreich und heilend zuſammen und in neuem Segen ergrünt das Land, das der Kriegsdämon verödet hatte.

Wenn gleich Thôrs Thätigkeit unmittelbar oder mittelbar ſtets der Erde zugewandt iſt, ſo waltet er doch ſchon urſprünglich als Donnerer in der Luft und von dieſer aus wirken ja die manigfachſten Einflüſſe freundlich oder feindlich auf alles irdiſche Leben und Wachsthum. Thôrs irdiſches Gebiet iſt, nach Obigem, Thrûdheim oder Thrûdvâng, das urbare, nahrhafte Land. Er hat aber auch einen Bau Bilſkirnir, mit Schwibbögen und mit 540 Böden, der beſparrten Häuſer größtes (*Grîmn.* 24). Name und Schilderung dieſes Hauſes ſtellen auch deſſen Bedeutung heraus. Bilſkirnir, der ſich langſam Heiternde[41], iſt der Wolkenhimmel mit ſeinen Bedachungen, ſeinen zahlreichen Lagen und Schichten, die vielräumige Halle

41 Lex. isl. bil, n. momentum, interstitium temporis v. loci. bil-giarn, cunctabundus, segnis. at skirna, clarescere.

des Donners. In der j. Edda (25) werden zwar Thôrs Reich Thrûdvâng und sein Saal Bilskirnir gleich nacheinander genannt, aber die dabei angeführte Strophe des Eddaliedes, die sich auf letztern bezieht, ist in dem Liede selbst weit von derjenigen getrennt, in welcher Thrûdheims gedacht wird (*Grîmn.* 4. 24), und man ist daher um so mehr berechtigt, die beiden Besitzthümer Thôrs nach ihren sonstigen Merkmalen auch den Gebieten verschiedener Elemente, in denen er gewaltig ist, anzueignen. Sie können gleichwohl in einer Gesammtanschauung aufgefaßt werden: über dem weiten Ackerlande der hochaufgeschichtete Wolkenbau.

Sowie nun Thôr bisher mit gefügigen oder widerstrebenden Erdstoffen und Erdkräften zu schaffen hatte, so verkehrt er in weiteren Sagen mit den verschiedenen Stimmungen der Luft, mit Wind und Wetter in ihrem Ungestüm und ihrer Milde, je nach der wechselnden Jahreszeit. In dieser Reihe gebührt der Vortritt demjenigen Mythus, in welchem Thôr durchweg als Hauptperson handelt und mit Luftwesen beider Art, der milden und der gewaltsamen, in Berührung kommt.

9. Thrym.

Eddalied von Thrym (*Sæm. Edd.* 70—74):

Zornig ist Vingthôr, als er aufwacht und seinen Hammer vermißt, er schüttelt den Bart,

bewegt das Vorderhaupt und taſtet umher. Zuerſt ſagt er Loki, daß ihm der Hammer geſtohlen ſey. Sie gehen zu Freyjas ſchönen Gehegen und Thôr befragt dieſelbe, ob ſie ihm ihr Federgewand leihen wolle, damit nach dem Hammer geſucht werde. Freyja ſagt, ſie würd' es geben, wär' es auch von Gold oder Silber. Loki fliegt hin mit dem tönenden Gefieder, bis er hinauskommt vor der Âſen Gebiet und hinein in das der Jötune. Hier ſitzt Thrym auf dem Hügel, der Thurſe Herr, ſeinen Hunden Goldbänder windend und ſeinen Roſſen die Mähnen ſchlichtend. Er fragt: wie es bei Âſen und Âlfen ſtehe und warum Loki allein nach Jötunheim gekommen? „Uebel ſteht es bei Âſen, übel bei Âlfen, — antwortet Loki — haſt du Hlôrridis Hammer verſteckt?" „Ich habe Hlôrridis Hammer verſteckt, acht Raſten unter der Erde, ihn holt Niemand wieder, er bringe mir denn Freyja zum Weibe." Mit dieſem Beſcheide fliegt Loki zu Thôr zurück und ſie gehen abermals zu der ſchönen Freyja: Sie ſoll ſich mit dem Brautlein binden, um nach Jötunheim geführt zu werden. Da ſchnaubt Freyja vor Zorn, all der Âſenſaal erbebt unter ihr und der große Brîſingſchmuck ſpringt; die Mannlüſternſte will ſie heißen, wenn ſie mit nach Jötunheim fahre. Âſen und Âſinnen verſammeln

ſich und berathen, wie ſie den Hammer wieder erlangen. Heimdall, der Âſen lichteſter, vorwiſſend wie die Vanen, räth an, den Thôr als Braut zu kleiden und zu ſchmücken. Da ſpricht Thôr: „Mich werden die Âſen einen Weibiſchen nennen, wenn ich mich mit dem Brautlein binden laſſe.“ Aber Loki erwidert: „Bald werden Jötune Âsgard bewohnen, wenn du nicht den Hammer dir wieder holſt.“ Da binden ſie Thôr mit dem großen Brîſingſchmucke, laſſen Schlüſſel an ihm herabfallen und Frauengewand ſein Knie umwallen, auf der Bruſt hat er edle Steine und das Haupt zierlich umgipfelt. Loki ſchließt ſich als Dienerin ihm an. Die Böcke, eilig heimgetrieben und an die Deichſel geſpannt, müſſen weiblich rennen; Felſen brechen, die Erde brennt und flammt, Odins Sohn fährt nach Jötunheim. Da heißt Thrym die Jötune aufſtehn, die Bank beſpreiten und Freyja ihm zum Weibe bringen, Niörds Tochter aus Nôatûn. Goldgehornte Kühe, ſchwarze Ochſen wandeln hier, dem Jötun zur Kurzweil, dem Hofe zu, Kleinode und Halsgeſchmeide hat er in Menge, Freyja allein fehlt ihm. Am Abend zeitig kommen die Gäſte an und es wird Bier herbeigetragen; die Braut allein ißt einen Ochſen, acht Lachſe, alle Leckerſtücke, die den Frauen gebühren, drei Tonnen Meets trinkt ſie. Nie ſah Thrym

eine Braut breiter beiſſen, noch ein Mägdlein mehr Meet austrinken. Die ſchlaue Dienerin aber ſpricht: „Nichts aß Freyja ſeit acht Nächten, ſo ſehnſüchtig war ſie nach Jötunheim.“ Thrym beugt ſich unter den Lein, lüſtern ſie zu küſſen, aber zurück ſpringt er den ganzen Saal entlang, ſo furchtbar ſind Freyjas Augen, aus denen Feuer zu brennen ſcheint. Da ſagt wieder die ſchlaue Dienerin: „Nicht ſchlief Freyja ſeit acht Nächten, ſo ſehnſüchtig war ſie nach Jötunheim.“ Herein kommt die arme Jötunenſchweſter und verlangt Goldringe von Freyjas Händen zum Brautgelde. Da heißt Thrym den Hammer Miölnir hereinbringen, auf der Jungfrau Kniee legen und ſo die Brautleute zuſammenweihen. Hlôrridi lacht das Herz in der Bruſt, als er den Hammer erkennt; zuerſt erſchlägt er den Thurſenherrn Thrym, alles Geſchlecht des Jötuns zerſchmettert er, die alte Rieſenſchweſter erhält Hammerſchall für Schillinge. So kam Odins Sohn wieder zum Hammer.

Freyja, die mit dieſer Fabel in den Thôrsmythus eintritt, iſt vom Stamme der Vanen und heißt darum auch Vanengöttin (*Vanagodh, Vanadis, Sn. Edd.* 119). Die Vanen bezeichnet der Name ſchon als dem Leeren, Stoffloſen angehörig[42]. Ihr Gebiet

42 Vgl. Lex. myth. 538. D. Gramm. II, 655. Benecke's Wörterb. z. Wigal. 758 f.

heißt Vanenheim (*Vafthr.* 39: *í Vanaheimi*); von da kam Niörd, der Vater der Vanengötter, zu den Âſen und befindet ſich ſeitdem mit ſeinen Kindern Frey (*Freyr*) und Freyja in der Geſellſchaft Jener. Die zwei letztern Namen beſagen: Herr und Frau, und noch weiter hinauf: die Frohen, Freundlichen[43]. Dieſes Geſchlechtes milde Herrſchaft beſteht nun darin, daß von ihm alle Annehmlichkeiten und Segnungen der heiteren und gelinden Luft, der fruchtbaren Witterung ausgehen. Im Beſondern waltet Niörd in Nôatûn, der Schiffſtätte[44], Strandgegend, vorzüglich über dem für Schiffahrt und Fiſchfang günſtigen Wind und Wetter, Frey über der den Feldgewächſen gedeihlichen Witterung, während in Freyja Glanz und Wärme des reinen, wolkenloſen Himmels der ſchönen Jahreszeit zur perſönlichen Erſcheinung kommt. Als Luftgöttin hat ſie ein Fluggewand, nach der j. Edda eine Falkenhaut (*Sn. Edd.* 81), und auch in ihrem heftigen Aufbrauſen äußert ſich ihr erregbares Element. Ihre Wohnſtätte iſt Fôlkvâng (*Fôlkvângr*), Volkfeld, eben das Luftgebiet, die große Almende, die für alles Volk Raum hat, und in gleichem Sinne

43 D. Gramm. III, 335. D. Myth. 135—137. 189—192. Lex. isl. „hûsfreya, mater familias;“ vgl. Fornald. S. II, 388.

44 Finn Magnusen, den aeldre Edda (Kjöbhv. 1821—25), I, 233. II, 124. — Sn. Edd. 219 hat unter den Benennungen des Schiffes: nôr.

wird ihr großer und ſchöner Saal Seſſrymnir, der Sitzräumige, genannt (*Sn. Edd.* 28. Lex. myth. 75. D. Myth. 194); täglich erkieſt ſie ſich die Hälfte der Gefallenen, die andre Hälfte hat Odin (*Grîmn.* 14), zu Dieſem fahren die Seelen, die Leiber gehen mit dem Rauche des Scheiterhaufens in die Luft auf. Ihre Thränen, der Thau, ſind lichtes Gold und ſie heißt davon die thränenſchöne Göttin (*Sn. Edd.* 119). Unter ihrem leuchtenden Halsgeſchmeide, dem Brîſingſchmucke (*Brîsinga-men*), iſt vermuthlich der klare Venusſtern, Morgen- und Abendſtern zugleich, verſtanden, denn um ihn ſtritten ſich einſt, in Geſtalt von Seehunden, Heimdall und Loki, der Frühe und der Späte, bis Erſterer das Kleinod zurückerlangte, welches Loki unter Meeresklippen verſteckt hatte (*Sn. Edd.* 104 f. 106). Die wohlthätige Natur dieſes Vanenſtammes hat ihm ein Recht auf die Gemeinſchaft der Âſen gegeben. Aber im Gegenſatze zu den Vanengöttern und doch zugleich, vermöge des gemeinſamen Elements, im Bande der Verwandtſchaft mit ihnen ſteht ein Geſchlecht wilder, winterlicher Thurſe, die, zum Unterſchiede der bisher aufgetretenen Steinjötune, als Sturmrieſen bezeichnet werden können. Ihr Gebiet heißt Thrymheim (*Thrymheimr, Grîmn.* 11) und die Erklärung dieſes Wortes fällt zuſammen mit derjenigen des Jötunnamens Thrym im vorliegenden Liede.

Thrym (*Thrymr*) bedeutet Getös, der Thurſenfürſt dieſes Namens iſt Gebieter der toſenden Winterſtürme. Der Weg nach Thrymheim, das zwar in dieſem Liede nicht genannt wird, geht in das Gebirge (*Sn. Edd.* 27. 28). Auf der rauhen, windumbrausten Gebirgshöhe kann auch wohl Thryms Herrſcherſitz, die Heimath der Stürme gedacht werden, die hier nur den allgemeineren Namen Jötunheim trägt[45]. Aber Loki kommt fliegend dahin, auf dem Luftwege, und als Thôr ebendahin fährt, brechen die Felſen. Thrym ſitzt auf dem Hügel, hier dem Kulme des Gebirgs, die Hunde, denen er Goldbänder ſchnürt, und die Roſſe, denen er die Mähnen ſchlichtet, ſind ſeine wilde Sturmjagd; als wiehernde Roſſe werden auch im Verfolge dieſer Mythen die Winde ſich darſtellen. Die goldhornigen Kühe und die ſchwarzen Ochſen, an denen Thrym ſich vergnügt, ſind die finſtern, lichtgeſäumten Sturmgewölke; auch der Rieſe Snio war ein Wolkenhirte. Aber jetzt iſt Thrym daheim, ſitzt auf dem Hügel, wie auch ſonſt die Fürſten in ihrem Heimweſen gefunden werden[46], er legt ſeinen Hunden Bänder an und bringt den Roſſen die verwehte Mähne wieder zurecht, ſeine Heerde kehrt zum

45 Im däniſchen Volksliede, wovon nachher, iſt es Norden-Fjeld, Nordgebirg.

46 Fornald. S. II, 66. III, 59. Fornm. S. II, 58. vgl. Vsp. 54, Skirn. 11.

Hofe. Dieß entſpricht ganz der Jahreszeit, in welche die Handlung des Liedes fällt. Der Thurſenfürſt hat dem ſchlafenden Thôr den Hammer geſtohlen; die Entwaffnung des ermatteten Donnergottes iſt das Werk eines Winterrieſen. Acht Raſten tief unter der Erde hat Thrym den Hammer verborgen, damit können acht Monate gemeint ſeyn, während welcher kein Donner zu verlauten pflegt[47]. Doch jetzt iſt die Zeit herangekommen, wo Thôr zürnend erwacht und nach ſeiner Waffe ſucht; es iſt dieſelbe Zeit, um welche Thryms wilde Jagd[48] und Wolkenheerde heimkehren. Jetzt wird Freyja ſichtbar, der milde, klare Frühlingshimmel; darum iſt dieſe Göttin in Theilnahme gezogen. Götter- und Menſchenwelt iſt, nach einem durchgehenden Zuge der nordiſchen Fabel, von den Jötunen auf zweifache Weiſe gefährdet, mit den männlichen Götterweſen liegen ſie im Kampfe, den ſchönen, weiblichen trachten ſie nach, um dieſelben nach Jötunheim hinwegzuführen. Hier nun will Thrym den Hammer

47 Mone, Geſch. d. Heidenth. im nördl. Europa, I, 406. Vgl. D. Myth. 123 f.

48 In den Volksſagen vom wilden Jäger und wütenden Heere, die auch in Dänemark und Schweden im Umlaufe ſind, haben ſich zwei ganz verſchiedene Beſtandtheile vermiſcht, welche füglich mittelſt jener beiden Namen wieder ausgeſondert werden können, der Naturmythus von des Sturmrieſen, Thurſes, wilder Jagd (ſchweiz. Dürſtengejäg) und der odiniſche von der Ausfahrt der Walkyrien und Einherien, von Wuotes Heer und dem Reiten der Todten.

Thôrs nur unter der Bedingung zurückgeben, daß ihm die ſchöne Freyja zum Weibe werde. Bei dieſer Unterhandlung ſind wieder die zwei Entgegengeſetzten Loki und Heimdall thätig. Loki vermittelt überall den Verkehr der Âſen mit den Jötunen, hier jedoch, im Zuſammentreffen Lokis mit Heimdall, des Niedergangs mit dem Aufgang, iſt noch beſonders die Zeit angedeutet, in welcher Tag und Nacht ſich die Waage halten. Loki, der finſtern Jötunenwelt zugeneigt, bringt die harte Bedingung, daß Freyja hingegeben werden müſſe, Heimdall, der Pförtner des Lichtreichs, gibt den Rath, wie ſie zu behalten und doch der Hammer zu gewinnen ſey. Thôr ſelbſt fährt nach Jötunheim, als Freyja verkleidet, die Sommerkraft noch in Frühlingsheitre gehüllt. Doch ſchon verkündet ſich, beim Brautmahle, ſeine verzehrende Gewalt auf gleiche Weiſe, wie an Útgardslokis Hofe Logi, das Wildfeuer, den Wettſtreit beſtand (vgl. auch *Hým.* 14—16); aus ſeinen Augen ſprüht erſchreckende Glut, und als ihm der Hammer zur Vermählungsweihe auf den Schoß gelegt iſt, da fährt plötzlich der zerſchmetternde Streich hernieder, ein Wetterſtral aus blauem Himmel. Die arme oder armſelige, nach Freyjas Gaben gierige Rieſenſchweſter iſt wohl die Armuth, Nothdurft des Winters; etwa die unter mehrern von Thôr erſchlagenen Rieſenweibern in einem Skaldenliede (*Sn. Edd.* 103) genannte Bûſeyra, wörtlich:

Hefe des Haushalts[49]. „Hunger und Hefe" (*sultr og seyra,* Lex. isl. II, 240) beſagt im Isländiſchen ſprichwörtlich den Mangel der täglichen Nahrung. Thôr erſchlägt Bûſeyra, er macht der Winternoth ein Ende.

Das Lied von der Wiedererlangung des Hammers (*Hamars-heimt, Sæm. Edd.* 70), von der neuerwachten und zum Sieg erſtarkten Sommerkraft, iſt vor allen andern Eddaliedern durch lebendige Bewegung, durch vollendetes Verſchmelzen des Gedankens mit der freien, poetiſchen Geſtaltung, ausgezeichnet. Daher iſt auch gerade bei dieſem Liede weniger erforderlich und ausführbar, die Allegorie bis in das Einzelnſte nachzuweiſen oder genau zu unterſcheiden, was dem unmittelbaren Ausdrucke der Idee, was einer unabhängigern Darſtellung der menſchlichen Verhältniſſe, die jener zur Einkleidung dienen, hier z. B. der Hochzeitgebräuche, angehöre. Das poetiſch ſelbſtändige Leben, vermöge deſſen dieſes Lied, abgeſehen von ſeiner mythologiſchen Bedeutung, als vergnügliches Märchen wirken kann, hat ſich dadurch bewährt, daß der Inhalt deſſelben, wenn auch im Einzelnen entſtellt und im Tone herabgeſtimmt, doch den Hauptzügen nach unverſehrt, in den ſpäteren Mundarten des Nordens, ſchwediſch, däniſch und norwegiſch, als gereimtes Volkslied, fortbeſtand[50].

49 Lex. isl. bú, n. res familiaris, rusticatus. seyra, fæculentia, fex. Lex. myth. 636.

50 Schwediſch in Iduna, VIII, 122—127 (Stockh. 1820) und in Arwidsson's Svenska Fornsånger (Stockh. 1834) I, 3—6.

10. Svadilfari.

Woher Odins Roß Sleipnir ſtamme, erzählt die j. Edda alſo (*Sn. Edd.* 45—47):

Frühe beim erſten Bau der Götter, nachdem ſie Midgard geſetzt und Valhöll gemacht, kommt ein Meiſter dahin und erbietet ſich, ihnen in drei Halbjahren eine Burg zu bauen, welche vor Berg- und Eisrieſen ſicher ſey, wenn auch ſolche innerhalb Midgards hereinkommen. Zum Lohne bedingt er ſich den Beſitz Freyjas nebſt Sonne und Mond. Die Âſen berathen ſich und ſichern ihm das Verlangte zu, wenn er die Burg in einem Winter fertig bringe; wenn aber am erſten Sommertage noch irgend etwas an der Burg fehle, ſo ſoll' er um den Lohn ſeyn, auch dürf' er ſich Niemand zum Werke helfen laſſen. Der Meiſter verlangt jedoch, daß ſie ihm geſtatten, ſein Pferd Svadilfari zu Hülfe zu nehmen, und nach Lokis Rathe wird ihm Dieſes bewilligt. Am erſten Wintertage beginnt er den Bau, aber die Nacht über läßt er das Pferd Steine herbeiziehen. Die Âſen ſind erſtaunt, wie große Felſen dieſes Pferd zieht; daſſelbe arbeitet nochmal ſoviel als der Meiſter. Der Vertrag iſt durch Zeugen

Däniſch in Nyerup's Udvalg af danske Viser (Kjöbh. 1821) II, 188—195. Ebd. II, 226 die erſte Str. des norwegiſchen Liedes.

und Eide befeſtigt, denn ohne ſolchen Frieden hätten die Jötune ſich nicht ſicher bei den Âſen geglaubt, wenn Thôr heimkäme, der damals nach Oſten gezogen, Unholde zu ſchlagen. Als nun der Winter zur Neige geht, wird der Bau der Burg ſehr beſchleunigt und dieſe iſt ſo hoch und ſtark, daß ihr kein Angriff ſchaden kann. Noch ſind es drei Tage zum Sommer, als das Werk faſt bis zum Burgthore vorgerückt iſt. Da ſetzen ſich die Götter auf ihre Gerichtſtühle und befragen einander, wer dazu gerathen habe, Freyja nach Jötunheim zu vergeben und Luft und Himmel ſo zu verderben, daß Sonne und Mond davon weggenommen und den Jötunen gegeben werden ſollten. Alle kommen überein, daß Der es gethan, der auch ſonſt zum Uebeln rathe, Loki, Laufeys Sohn. Sie drohen ihm den Tod, wenn er nicht Rath finde, den Meiſter um den Lohn zu bringen. Als nun Loki bange wird, ſchwört er Eide, um jeden Preis es ſo anzurichten, daß Jener um den Lohn komme. Denſelben Abend, als der Meiſter mit dem Pferde Svadilfari nach Steinen ausfährt, läuft aus dem Wald eine Stute und wiehert daſſelbe an. Da wird Svadilfari raſend, reißt die Stricke entzwei und jagt der Stute nach. Dieſe läuft voran zum Walde, der Meiſter aber nach, um ſein Pferd zu fangen. Die beiden Roſſe

rennen die ganze Nacht umher, auch der Meiſter verweilt ſich ſolang und am Tage wird dann nicht wie ſonſt gearbeitet. Der Meiſter ſieht nun, daß das Werk nicht zum Ende kommen werde, da geräth er in Jötunzorn. Als die Âſen dadurch gewiß werden, daß ein Bergrieſe dahin gekommen, da wird der Eide nicht gedacht und ſie rufen zu Thôr. Gleichbald erſcheint Dieſer, ſchwingt den Hammer Miölnir und zahlt den Arbeitslohn, doch nicht mit Sonne und Mond, vielmehr verſagt er dem Meiſter auch das Wohnen in Jötunheim. Der erſte Streich ſchmettert den Schädel in kleine Stücke und ſendet den Meiſter hinab unter Niflhel. Loki aber gebiert, von der Begegnung mit Svadilfari, einige Zeit nachher ein graues, achtfüßiges Füllen, und iſt dieß der Pferde beſtes bei Göttern und Menſchen.

Die Erzählung knüpft hier zwei Strophen aus Wöluſpâ des Inhalts an:

Da giengen alle Götter zu den Rathſtühlen und beriethen, wer die ganze Luft mit Verderben gemiſcht oder dem Geſchlechte des Jötuns Freyja gegeben habe. Thôr allein ſchwoll dort von Zorne, nicht bleibt er ſitzen, wenn er Solches erfährt. Eide wurden gebrochen, Wort' und Schwüre, alle kräftige Beredungen, die unter ihnen geſchehen (*Vsp.* 29. 30. vgl. *Sn. Edd.* 47).

Auch das Eddalied von Hyndla erwähnt, daß Loki den Sleipnir mit Svadilfari erzeugt habe (*Hyndl.* 37).

Die angeführten Strophen der Völuſpâ, die überhaupt nur in größeren Zügen den Bau und die Schickſale der Welt vorüberführt, laſſen nicht erkennen wie weit der ihnen zu Grunde gelegene Mythus mit der Erzählung der j. Edda auch im Einzelnen übereingeſtimmt. Beide Darſtellungen verſetzen übrigens den Vorgang in die Zeit der früheſten Welteinrichtung. Es iſt die erſte und hauptſächlichſte Scheidung des Jahres in Sommer und Winter. Dieſem, der als Jötun eingeführt iſt, wird von Seite der Âſen ſeine Grenze geſteckt, und zwar, da zwiſchen Weſen ſo entgegengeſetzter Art Verträge keine Gewähr haben, ſchließlich doch nur durch gewaltſame Bekämpfung. Wie bei den meiſten dieſer Naturmythen waltet aber auch hier die Vorſtellung, daß dieſelbe vorbildliche Handlung in jedem Jahre ſich erneue.

Der ungenannte Baumeiſter aus Jötunheim iſt unverkennbar ein Winterrieſe; ſeine Arbeit beginnt mit dem erſten Wintertage und ſoll bis zum erſten Sommertage vollendet ſeyn. Der Winter (*Vetr*) ſelbſt wird im Liede von Vafthrûdnir perſonificiert und ſein Vater wird Vindſval (*Vindsvalr*), Windkühl, genannt, welchen die j. Edda zu den Jötunen zählt (*Vafthr.* 27. *Sn. Edd.* 23. 127. 210). Wie der

Thurſenfürſt Thrym, ſo bedingt nun auch der jötuniſche Baumeiſter ſich die ſchöne Freyja; tritt an ihre Stelle der trübe Winterhimmel, ſo ſind damit auch Sonne und Mond hingenommen. Eine der Benennungen des Windes im Liede von Alvîs iſt: Wieherer (*Alv.* 21); von Thryms Roſſen war gleichfalls ſchon die Rede. So erſcheint denn auch das Pferd Svadilfari, Eisfahrer[51], als der Winterwind, der in der kalten Nacht mit den ungeheuern Steinen, den Eis- und Schneemaſſen, zum Bau des Winterrieſen heranfährt. Dieſer Bau ſoll den Bergrieſen und Reifthurſen (*bergrisum oc hrîmthursum*) ſelbſt als Bollwerk entgegenſtehen, er bedeutet die feſte, ſchützende Eis- und Schneedecke, unter der die Erde vor den ſchädlichen Wirkungen des Winterfroſtes ſelbſt geborgen iſt. Doch darf der mächtige Bau nicht vollendet, nicht mit dem Burgthor auf immer abgeſchloſſen werden. Die Götter zwingen Loki, der auch hier den verderblichen Rath gab, Abhülfe zu ſchaffen. Loki hat zur Hingabe Freyjas ſammt Sonne und Mond an den Winterrieſen gerathen, wie er auch im Thrymsliede das Begehren des Jötuns ausrichtet, er iſt ja die Neige des Sommers, die Abnahme

51 Vgl. Lex. myth. 439**. Lex. isl. „svadi, m. (ſ. auch Anm. 7) svadill, m. lubricitas, glacies lubrica.“ (Iſt svell, n. glacies, contr. aus svadhill?) Die Hdſ. wechſeln mit -fari, -fœri, -feri; tranſitiv wäre -fœri

des Lichtes. Jetzt aber, um nothgedrungen dem Bau des Winters ein Ziel zu setzen, verwandelt er sich in eine Stute, auch er wirkt in der Eigenschaft des Windes; ist der eisthürmende Svadilfari Ost oder Nordost, so kommt nun der abendliche Loki, auch hier der Endiger, als Gegenwind, als thauender West oder Südwest. Wie die wiehernden Pferde die Nacht hindurch im Wald umherrennen und der Meister vergeblich dem seinigen nachläuft, das ist der Wandel und Wechsel der Winde bei einbrechendem Thauwetter. An seinem Jötunzorne über die vergebliche Arbeit erkennen die Götter, daß Derjenige, der ihnen zuerst ein nützlicher Werkmeister gegen die Eisthurse geschienen, selbst ein Riese des rauhen Felsgebirgs (*bergrisi*) sey, und wie sie sich in ihm getäuscht, so achten sie nun auch ihrerseits des beschworenen Friedens nicht und rufen zu Thôr, der, als Sommergott, während der Arbeit des Winterriesen abwesend war. Wie immer auf solchen Ruf fährt Thôr plötzlich herab, zerschmettert mit dem ersten Hammerschlage des Jötuns Haupt und schickt ihn nieder unter Niflhel, in die tiefste, licht- und wärmelose Unterwelt; der Thauwind brach den Eisbau, der erste Donner vernichtet gründlich die Gewalt des Winters[52].

52 Vgl. Mone, a. a. O. I, 378 ff. Lex. myth. 459 sq.

Die Entſtehung des Roſſes Sleipnir gehört zwar nicht zum Hauptbeſtande des Mythus, wie denn auch in Völuſpâ davon nichts erwähnt iſt, aber ſie knüpft ſich paſſend demſelben an und ſtimmt nicht minder zu dem Weſen dieſes Roſſes und ſeines Beſitzers. Sleipnir, der Gleitende[53], der ſeinen Herrn ebenſowohl hoch durch die Lüfte als tief zu Niflhel hinunter (*Vegt.* 6) trägt, von zwei entgegengeſetzten Winden erzeugt, ebendarum wohl auch achtfüßig, die ganze Windroſe in ſich ſchließend (Lex. myth. 439), von grauer Farbe, als der unſcheinbarſten, der Unſichtbarkeit am nächſten kommenden, wie auch Odin ſelbſt in grauem Mantel zu den Menſchen kommt, dieſes trefflichſte der Pferde (*Grîmn.* 44), bedeutet die nach jeder Richtung ſchnellbereite Gegenwart Odins, des Geiſtes, der mit allen Winden fährt.

Eine Volksſage aus Norrland[54] zeigt den rieſenhaften Baumeiſter legendenartig umgeſtaltet. Ein Tröll verpflichtet ſich dem heiligen Olaf, den Bau einer Kirche von wunderbarer Größe, Pfeiler und Zierathe auſſen und innen von hartem Flinsſtein, auf beſtimmte Zeit allein zu vollenden, bedingt ſich aber zum Lohne Sonne und Mond oder den h. Olaf

53 Lex. isl. sleipr, lubricus. sleipa, f. lubricitas. Ueber die Verbalbildungen mit -n ſ. D. Gramm. II, 170.

54 Iduna, Hft. III. 3te Aufl. Stockh. 1824. S. 60 f. D. Myth. 517 f.

ſelbſt. Schon iſt das Werk fertig und ſelbſt die Spitze aufgeſetzt, als der Rieſe bei Nennung ſeines Namens mit ſchrecklichem Krach vom Dachkamme ſtürzt und in viele Stücke zerſpringt, die lauter Flinsſteine ſind. In dieſen Flinsſteinen am Kirchenbau und vom zerkrachenden Rieſenleibe ſind noch wohl die Eiskryſtalle zu erkennen. Der Name des Werkmeiſters, der im Mythus ganz verſchwiegen bleibt, wird hier am Ende ausgeſprochen: Wind und Wetter, nach Andern: Bläſter, Blaſer, und es iſt damit für obige Deutung auch der beſtätigende Ausdruck gefunden[55].

Nach der Saga von Olaf Tryggv. S. (*Fornm.* S. II, 225—228) war auf Island in einem harten Winter und bei eingetretener Hungersnoth von einer Bezirksverſammlung beſchloſſen worden, die alten und gebrechlichen Leute, die ihren Unterhalt nicht erwerben könnten, auszutreiben; der Häuptling Arnôr aber lud zu einer neuen Zuſammenkunft, auf der er die Zurücknahme des grauſamen Beſchluſſes und die Annahme menſchenfreundlicher Vorſchläge zur Ernährung aller Bedürftigen auswirkte; bereits dem Chriſtenglauben zugeneigt, verwies er dabei auf den Gott,

55 In einer ähnlichen Sage aus Norwegen heißt der Rieſe Skalle (Lex. myth. 79 sq. Faye, 114); unter den Jötunnamen in Sn. Edd. 210a finden ſich Vindr und Skalli, der Kahle, paſſend für einen Eisrieſen, wie ein dritter Name, der dem norrländiſchen Troll gegeben wird, Slatt, der Glatte.

der die Sonne geſchaffen, um die Welt zu erhellen und zu wärmen, und der an ihnen ſeine Macht und ſein Erbarmen ſo bewähren möge, daß ſie hinfort an ihn glauben. Nun heißt es weiter: „Damals waren Kälte und Froſt ſtrenger, als lange Zeit vorher, und die grimmigſten Nordwinde, mit Eis und der härteſten Schneerinde (*svelli ok hinu hardhazta hiarni*) war die ganze Erde übergoſſen, ſo daß ſie nirgends vorſtand, aber in der Nacht nach dieſer Zuſammenkunft wechſelte durch göttliche Fürſorge die Beſchaffenheit der Luft ſo ſchnell, daß am nächſten Morgen aller Grimm des Froſtes vorbei und ſtatt deſſen lauer Südwind und das beſte Thauwetter gekommen war; von da an war milde Witterung und freundliche, eisſchmelzende Sonne, die Erde kam Tag für Tag mehr hervor, ſo daß in Kurzem der ganze Viehſtand Gras genug von ihr zur Nahrung erhielt, da freuten ſich Alle und waren ſehr vergnügt, daß ſie Arnôrs Mitleidsrathe gehorcht hatten, und empfiengen alsbald ſo reichliche Wohlthat göttlicher Gabe. Darum traten auch alle Dingmänner Arnôrs ſchnell und gerne mit ihrem Häuptling unter das heilige Gebot des wahren Glaubens, der ihnen bald nachher verkündet wurde, denn nach Verlauf weniger Winter war das Chriſtenthum über ganz Island durch Geſetz angenommen.“ In dieſer einfachen Erzählung iſt ohne Bild der Hauptinhalt des vorſtehenden Mythus

dargelegt; auch ſie zeugt von dem Eindrucke des wunderähnlichen Wechſels in der Natur auf die Gemüther, aber die Gnade des Chriſtengottes wirkt hier, was in heidniſcher Vorſtellung der um Hülfe angerufene Thôr vollbringt.

11. Thiaſſi.

Die j. Edda gibt folgende Sage (*Sn. Edd.* 80—82):

Die drei Âſen Odin, Loki und Hänir ziehen durch Gebirg und Einöden, wo es übel mit dem Eſſen ſteht. Als ſie aber in ein Thal herab kommen, ſehen ſie einen Trupp Ochſen, nehmen einen davon und wollen ihn ſieden. Zweimal decken ſie vergeblich auf, um nachzuſehen, ob er geſotten ſey. Während ſie nun ſich berathen, woher das kommen möge, hören ſie in der Eiche über ſich ſprechen, daß Der, welcher dort ſitze, das Sieden verhindre. Sie ſehen hin und es ſitzt ein großer Adler dort. Derſelbe ſagt weiter: „Wollet ihr mir meine Sättigung von dem Ochſen geben, ſo wird es ſieden.“ Sie bewilligen es, da läßt er ſich vom Baume nieder, ſetzt ſich zum Sude und nimmt ſogleich vorweg die zwei Lenden des Ochſen nebſt beiden Bugen. Loki, zornig hierüber, greift nach einer großen Stange und ſtößt ſie mit aller Macht dem Adler in den Leib. Der Adler ſchwingt ſich auf, während die Stange an ſeinem Körper feſt iſt, am andern Ende derſelben haften Lokis Hände.

Er fliegt nah am Boden, ſo daß Loki mit den Füßen Geſtein und Gehölze ſtreift, die Arme aber, glaubt er, werden ihm aus den Achſeln reißen. Flehentlich ruft er den Adler um Frieden an, doch Dieſer will ihn nicht loslaſſen, er ſchwöre denn, Idun mit ihren Aepfeln aus Âsgard herauszubringen. Als Loki Dieſes zuſagt, wird er los und kommt wieder zu ſeinen Genoſſen. Zur verabredeten Zeit lockt er Idun aus Âsgard in einen Wald, indem er vorgibt, daß er Aepfel gefunden habe, die ihr wahre Kleinode dünken werden; auch bittet er ſie, ihre Aepfel mitzunehmen und mit jenen zuſammenzuhalten. Dorthin kommt nun der Jötun Thiaſſi in Adlerhaut, ergreift Idun und fliegt mit ihr in ſein Heimweſen. Die Âſen aber befinden ſich übel bei Iduns Verſchwinden, ſie werden ſchnell grauhaarig und alt. Da halten ſie Verſammlung und befragen einander um Idun; was man zuletzt von ihr geſehen, iſt, daß ſie mit Loki aus Âsgard gieng. Loki wird ergriffen und herbeigeführt; man droht ihm mit Tod oder Peinigung. Erſchreckt hiedurch, verſpricht er, Idun in Jötunheim aufzuſuchen, wenn Freyja ihm ihre Falkenhaut leihen wolle. Mit ſolcher fliegt er nordwärts nach Jötunheim zu Thiaſſi. Der Jötun iſt auf die See gerudert, Idun iſt allein daheim. Loki verwandelt ſie in eine Nuß,

die er in ſeinen Klauen hält und eiligſt davonfliegt. Als nun Thiaſſi heimkommt und Idun vermißt, nimmt er die Adlerhaut und verfolgt Loki. Die Âſen ſehen den Falken mit der Nuß und den Adler herauffliegen, da gehen ſie hinaus unter Âsgard und häufen Spähne. Kaum hat ſich der Falke innerhalb der Burgmauer niedergelaſſen, ſo werfen ſie Feuer in die Spähne, der Adler aber vermag ſich nicht anzuhalten, das Feuer ſchlägt ihm in's Gefieder und macht ſeinem Flug ein Ende. Die Âſen ſind nahe und erſchlagen den Jötun Thiaſſi innerhalb des Gatters; allbekannt iſt dieſer Todſchlag.

Noch wird hierauf erzählt, wie Skadi, Thiaſſis Tochter, zur Buße für den Tod ihres Vaters, den Niörd zum Gemahl erhält, auch wie Odin, zur Ueberbuße, Thiaſſis Augen an den Himmel wirft und daraus zwei Sterne macht.

Nach dieſer Darſtellung in der j. Edda würde Thôr mit Thiaſſi und Idun in keiner Beziehung ſtehen. Anders verhält es ſich nach dem Harbardsliede. In dieſem ſagt Thôr: „Ich erſchlug Thiaſſi, den übermüthigen Jötun, auf warf ich ſeine Augen an den heitern Himmel; ſie ſind die größten Wahrzeichen meiner Thaten, die ſeitdem allen Menſchen ſichtbar ſind (*Harb.* 19)." Im Eddaliede von Aegir rühmt ſich Loki, der Erſte und Hitzigſte zur Tödtung

geweſen zu ſeyn, als Thiaſſi ergriffen ward (*Aeg.* 50. 51). Das Skaldenlied Hauſtlöng (*Sn. Edd.* 119—121), ſonſt mit obiger Erzählung der j. Edda übereinſtimmend, ſagt allgemein, daß die Götter ihre Schäfte geſchüttelt; ob Thôr dabei beſonders thätig geweſen, hängt von der zweifelhaften Erklärung der Schlußzeilen ab. Der Ehre, welche den Augen Thiaſſis widerfahren, wird hier gar nicht erwähnt.

„Der Wind, der über das Waſſer fährt, den Menſchen unſichtbar," kommt, nach dem Eddaliede von Vafthrûdnir, von den Schwingen des Jötuns Hräſvelg (*Hræsvelgr*), der in Adlershaut an des Himmels Ende ſitzt (*Vafthr.* 36. 37). Der Name Hräſvelg, Leichenſchlund, Leichenſchlinger, iſt eine auf den Windrieſen, vielleicht den forniot'ſchen Kâri, übertragene Bezeichnung des Adlers[56]. Vermöge derſelben Symbolik iſt der als Adler ausfliegende Thiaſſi ein Sturmjötun; er hat die mächtige Adlerſchwinge, während der milden Luftgöttin Freyja das ſchwächere Falkengefieder zukommt[57]. Seine Wohnſtätte iſt, nach

56 Hraesvelgr findet ſich nicht unter den poetiſchen Benennungen des Windes (Sn. Edd. 126), wohl aber unter den Jötunnamen (ebd. 209); bei den Bezeichnungen des Adlers (ebd. 181 ff.) iſt zwar Hraesvelgr nicht beſonders angeführt, dagegen im Allgemeinen geſagt, daß man den Adler und den Raben bezeichne, indem man Blut oder Leichnam (hrae) ihre Nahrung nenne.

57 Die gleiche Anſchauung iſt es, wenn in den Zweigen der Weltesche Yggdraſil, wie Thiaſſi auf der Eiche, ein Adler

dem Liede von Grimnir, Thrymheim (*Grîmn.* 11. vgl. *Sn. Edd.* 81, Anm. 2), das toſende Sturmgebirg. In Hauſtlöng heißt er Bergwolf (*fiallgyldir, Sn. Edd.* 120) ꝛc.[58] Den Stamm Thiaſſis gibt die j. Edda ſo an:

Ölvaldi, ſein Vater, war ſehr reich an Golde; als Dieſer ſtarb und die drei Söhne, Thiaſſi, Idi und Gâng, das Erbe theilen ſollten, war das ihr Maß, daß Jeder ſeinen Mund voll des Goldes nahm und Alle gleich oft. Darum heißt in Runen oder in der Dichtkunſt das Gold: Maß oder Rede dieſer Jötune (*Sn. Edd.* 83).

ſitzt und zwiſchen deſſen Augen der Habicht Vedrfölnir, Luftwelker (Sn. Edd. 19. vgl. Grimn. 32); auch in Dieſen iſt das ſtärkere und das mattere Rauſchen des Windes verbildlicht. — Windjötune mit Adlernamen ſind auch: Egdir, der Rieſin Hirte, der auf dem Hügel ſitzt und die Harfe ſchlägt (Vsp. 54. vgl. Sn. Edd. 182); Agdi, Thryms Sohn (Fornald. S. II, 5); Örnir, der unter den Jötunen aufgezählt (Sn. Edd. 210) und im Mühlliede (ebd. 148) mit den Brüdern Thiaſſi und Idi, ſtatt des hier fehlenden Gang, genannt wird, zur Beſtätigung der äoliſchen Natur dieſes Geſchlechts.

58 Berg- oder Felsrieſen und Reif- oder Eisthurſe werden, beſonders als Gegner Thörs, in der j. Edda öfters zuſammen genannt (Sn. Edd. 18. 26. 45. 65), der winterliche Baumeiſter iſt ein Bergrieſe (ebd. 47) und das Mühllied ſcheint den Steinrieſen Hrungnir mit Thiaſſi, Idi und Örnir, die es „Bergrieſenbrüder" nennt, in Verwandtſchaft zu bringen (ebd. 148). Ueberall liegt hiebei die Vorſtellung zu Grunde, daß im Gebirge die Heimath der kalten und heftigen Winde ſey.

Auch dieſe Sage bewegt ſich im Reich der Winde. Ölvaldi und ſeine drei Söhne ſind die vier Hauptwinde; er ſelbſt, wörtlich: der Bier, Getränke herſchafft, iſt der Bringer des Regens, der Regenwind; ſein Gold, ſein aufgehäufter Schatz, ſind die Wolken. Nach ſeinem Abſcheiden, wann der Regenwind gewichen, fällt dieſes Erbe den übrigen Winden anheim, es wird von ihnen mit dem Munde getheilt, aufgehaucht und zerblaſen. Idi (*Idhi*), der Geſchäftige[59], und Gâng (*Gângr*), Wandel, Geräuſch, ſind leicht verſtändliche Windnamen, Thiaſſi iſt dem Worte nach dunkel, ſein Weſen aber wird ſich bei näherer Betrachtung des Hauptmythus vollſtändig herausſtellen.

Als die wandernden Âſen ſich umſonſt bemühen, den Ochſen zum Sieden zu bringen, hören ſie in der Eiche über ſich die Stimme des Adlerrieſen; der Sturm rauſcht in den Baumzweigen. Sie erfahren, daß eben der Adler es ſey, der den Sud verhindre; der Wind verweht das Kochfeuer. So iſt auch hierin die Weiſe des Sturmdämons wohl eingehalten. Der Sinn des Streites mit dem Adler ergibt ſich jedoch nur mit der richtigen Auffaſſung des Hauptgegenſtandes dieſer Sage: Raub und Rückerlangung der Göttin Idun.

59 Lex. isl. „at idia, operari. idia, f. opera. idinn, diligens, solers. idni, f. sedulitas.“

Die in den älteren germaniſchen Sprachen gangbare Partikel *id-*, wieder[60], verbunden mit der nordiſchen Endung weiblicher Namen auf *-un*, *unn*, bildet den Eigennamen Idun (*Idhunn*), die perſonificierte Wiederkehr, Erneuung. Jene Partikel äuſſert im Isländiſchen auch ſonſt die Kraft einer Wurzel, die in Ableitung und Zuſammenſetzung insbeſondre auf das Ergrünen des Feldes angewandt wird[61]. Hält man mit dem Wortſinn in dieſer beſondern Färbung die ganze mythiſche Erſcheinung Iduns zuſammen, ſo überzeugt man ſich leicht, daß in ihr das friſche Sommergrün an Gras und Laub perſönlich geworden ſey und daß Iduns Raub durch den Jötunadler Thiaſſi die Entblätterung der Bäume und Entfärbung der Wieſen durch den rauhen Hauch der Herbſt- und Winterwinde darſtelle. Dieſe Bedeutung des Ganzen wird ſich klar machen laſſen, wenn auch einzelne Umſtände hier, wie anderwärts, unerklärt oder zweifelhaft

60 Ueber die Partikel id-, re-, ſ. D. Gramm. II, 757 f. Daſelbſt namentlich: ahd. it-eruod, genimen.

61 Lex. isl. „idiar, f. pl. viror prati. idia-graena, viridis, floridus. ida-völlr, m. viretum.“ (Vsp. 59: iördh idhia-graena. 7. 60: á idhavelli. 61: í grasi. Vgl. D. Myth. 476). Nimmt man hiezu die in Anm. 59 angeführten Wörter, dann noch weiter: „idull, continuus, frequens; idka, solere, frequentare; idkan, idkun, f. exercitium ꝛc.“, ſo ergibt ſich der gemeinſame Begriff der Wiederholung, Erneuung, bald im Sinne des emſigen, beharrlich fortgeübten Wiederholens, bald in dem, hier zunächſt in Betracht kommenden, der neuen Belebung, der wiederkehrenden Friſche.

bleiben. Die drei Âſen kommen aus Gebirg und Einöde, wo es an Nahrung gebricht, in ein Thal herab, in welchem ſie einen Trupp Ochſen ſehen, deren ſie einen ſich zum Mahle beſtimmen, darüber jedoch mit Thiaſſi in Streit gerathen. Schon Dieß ſteht in Beziehung zum Mythus von Idun, in der nämlich, daß Idun über dem grünen, beweideten Thale waltet und der nährenden Heerde pflegt, der winterliche Thiaſſi aber ſolches Gedeihen räuberiſch zu ſtören ſucht. In Hauſtlöng wird Iduns Wohnung oder Gebiet Brunnacker (*Brunnakr, Sn. Edd.* 121) genannt, ein maleriſcher Name für eine quellenreiche Gegend mit üppigem Gras- und Baumwuchs, wie jenes Thal, in das die drei Âſen niederſtiegen. Wieder iſt es Loki, der die Sommergöttin an den Winterrieſen verräth und dann auch Abhülfe zu ſchaffen gezwungen wird, wie in der Sage von dem jötuniſchen Baumeiſter, der ſich Freyja ausbedungen. Loki übernimmt es, Idun mit ihren Aepfeln aus Âsgard zu locken und ſo dem Jötun Thiaſſi zu überliefern. In der Zeit, wann Idun Aepfel hat, wann der grüne Baum Früchte trägt, iſt ſie auch durch Loki, den Endiger des Sommers, dem Räuber Thiaſſi verfallen. Dann wird Idun aus dem Walde geraubt, dann ſtreift der Wind den Schmuck der Blätter ab. Da werden die Götter grauhaarig, alt und runzlig (*hamliot, Haustl.* in *Sn. Edd.* 121). Die Naturgötter, dem

Wechsel der Jahreszeiten unterworfen, müssen freilich bei Iduns Verschwinden Glanz und Jugendfrische verlieren. Die Zeit des Laubfalles ist das Altern der Natur[62]. Von den Göttern gezwungen, die Geraubte zurückzuholen, fliegt Loki nordwärts nach Jötunheim mit Freyjas Falkenhaut, gerade wie damals, als er Thôrs Hammer suchte; er fährt aus mit der Frühlingsluft. Dort findet er Idun allein daheim, Thiassi ist auf das Meer gerudert; er ist ja der Wind, der, wie das Eddalied sagt, über das Wasser fährt, der

62 Zwar sagt Sn. Edd. 30: Idun verwahre in ihrer Büchse die Aepfel, wovon die Götter essen sollen, wenn sie altern, dann werden sie jung und so werd' es seyn bis Ragnarok; auch sollen, ebd. 119, die Aepfel: Alterarznei der Âsen (elli-lyf Âsanna) dichterisch genannt werden. Allein in der Sage selbst, ebd. 81, steht nichts davon, daß vom Verluste der Aepfel die Götter alt geworden seyen, und es ist an der betreffenden Stelle nur vom Wegkommen Iduns die Rede (en Aesir urdhu illa vidh hvarf Idhunnar, oc gerdhus their hrått hârir oc gamlir), auch wird bei ihrer Rückkehr der Aepfel weiter nicht gedacht; der Ausdruck: elli-lyf Âsanna (Âsa) aber ist dem dabei angeführten Stücke von Hâuslöng (Sn. Edd. 121) entnommen, wo Idun die trauerstillende Jungfrau genannt wird, die sich auf der Âsen Alterarznei verstehe (sorg-eyra mey, — thâ er elli-lyf Âsa kunni), ohne daß irgend der Aepfel erwähnt würde. Ist man daher weder durch Sage noch Lied gedrungen, den Aepfeln diese Wunderkraft beizumessen, so erscheint es passender, die Gabe der Verjüngung bei der in ihrer Lenzesfrische wiederkehrenden Idun selbst zu suchen, die Aepfel aber als Wahrzeichen der Herbstzeit zu betrachten, in welcher Idun dem Abfall oder Raube zugereift ist.

die See aufwühlt. In Geſtalt einer Nuß[63] wird Idun von dem Falken zurückgebracht. Die Nuß bedeutet hier allgemein den Kern, aus dem die erſtorbene Pflanzenwelt immerfort wieder aufgrünt; in enger Schale liegt die Gewähr eines neuen, reichen Wachsthums, der Frühling in einer Nuß. Die Götter zünden dem nacheilenden Adler ein Feuer an, das ihm die Schwingen verſengt, die Sommerglut macht dem Fluge des Winterſturmes ein Ende. Und nun fährt auch Thôr herab, der überall den Sieg des Sommers mit ſeinem Hammerſchlage beſiegelt. Thiaſſis Augen, unter die Sterne verſetzt, ſind irgend ein den Hingang des Winters anzeigendes Sternbild, wie früher Örvandils Zehe.

Zur Probe der hier geltend gemachten Bedeutung Iduns dient ein dieſer Göttin beſonders gewidmetes Eddalied, Odins Rabenzauber (*Sæm. Edd.* 88—92), das, bisher für eines der räthſelhafteſten gehalten, hinwieder durch obige Forſchung in ſeinen Hauptzügen einfach erklärt wird. Die Anlage des Liedes iſt dieſe:

Schlimme Ahnung drückt die Âſen, dunkle Vorzeichen, ſchwere Träume laſſen großes Weltunheil

63 Nach einer andern Lesart, wie es ſcheint: in Geſtalt einer Schwalbe (Edda ꝛc. op. P. J. Resenii, Havn. 1665. Dames. LII. vgl. Lex. myth. 199), was wohl auch auf die Wiederkunft des Frühlings Anwendung findet, aber dem Weſen Iduns nicht ſo unmittelbar entſpricht.

erwarten. Idun, die neugierige Göttin, vom Geſchlecht der Âlfe, Ivalds älterer Kinder jüngſtes, weilt in Thälern, von Yggdraſils Eſche geſunken. Uebel erträgt ſie dieſes Herabkommen, unter des Laubbaumes Stamme feſtgehalten; nicht gefällt ſie ſich bei Nörvis Tochter (der Nacht), an heitrere Aufenthalte gewohnt. Die Götter ſehen ihre Trauer und Odin ſendet Heimdall mit Bragi und Loki hinab zu ihr, ſie zu befragen, was ſie von den Geſchicken der Welt wiſſe; er ſelbſt lauſcht auf Hlidſkiâlf (ſeinem Hochſitze). Doch vergeblich iſt alles Befragen, ſie ſpricht kein Wort, gibt keinen Laut, Thränen rinnen, mühſam verborgen, von ihren Augen. Wie ſchlafbetäubt erſcheint den Fragenden die Harmvolle, und wie ſehr ſie drängen, wird ihnen doch keine Antwort. Da kehrt der Vormann der Sendung (Heimdall) mit Loki zurück, aber Odins Skalde (Bragi) bleibt als Hüter unten. Beim Mahle der Götter berichten Jene ihre übelausgeführte Botſchaft. Odin fordert die Âſen auf, die Nacht über auf neuen Rath zu ſinnen. Es folgt eine dichteriſche Schilderung der einbrechenden Nacht und dann der Auffahrt des Tages, deſſen Verkünder Heimdall iſt.

Das Verſchwinden Iduns, zuvor als Entführung durch den Sturmrieſen dargeſtellt, iſt in dieſem Lied

auf andre Weiſe ausgeführt, wodurch die im Gewächsreich haftende Natur der Göttin ſich noch mehr veranſchaulicht. Idun ſtammt hier vom Geſchlecht der Âlfe, der kunſtreichen Zwerge, wie dieß der Name ihres Vaters, Ivalds, anzeigt, der doch wohl derſelbe mit jenem Zwerg Ivaldi iſt, deſſen Söhne Sifs Goldhaar ſchmiedeten. Wunderbares Erzeugniß der unterirdiſch wirkenden Zwerge, bald als Abſtammung, bald als Arbeit ausgedrückt, iſt ebenſowohl die grüne Blätterwelt, die ſich in Idun perſonificiert, als die goldenen Aehren, die in Sifs Haare verbildlicht ſind. Das jüngſte von Ivalds älteren Kindern kann Idun eben in Vergleichung mit früheren und ſpäteren Erzeugniſſen dieſer Erdkräfte heißen. Neugierig, fürwitzig (*forvitin*) iſt die junge, aus den Sproſſen dringende Idun, ungefähr wie Örvandil der Kecke. Darin, daß ſie von Yggdraſil herabſinkt, fallen Bild und Gegenſtand faſt gänzlich zuſammen. Das Sommergrün erſcheint hier als Laub der großen Eſche, des Sinnbilds der lebendigen Natur; wann die Erde zu grünen aufhört, dann iſt Yggdraſils Blätterfall, dann ſinkt Idun vom Laubbaume. In Thälern, im tiefen Grunde, unter dem Stamme des Baumes feſtgehalten, weilt ſie jetzt; die zuvor in Luft und Licht lebte, iſt nun von Nacht umgeben, in ſchlummerähnliche Betäubung, in dumpfe Trauer verſenkt; die ſtockende Triebkraft des Gewächſes iſt tief in die Wurzel

hinabgedrängt[64]. Die Wirkung, welche Iduns Fall auf die Götter ausübt, iſt ein Zuſtand banger Ahnung, daß das Leben der Welt ſich zum Ende neige; dieſes jährliche Welken der Natur iſt Vorbote der endlichen allgemeinen Auflöſung. Die Orakel ſchweigen; Odin, der vor Allen über dem tieferen Leben ſeiner Schöpfung wacht, beſendet die verſunkene Idun ſelbſt, um ſie über Alter und Ende der Welt zu befragen, allein auch ſie bleibt ſtumm; wohl iſt jetzt nur in der Wurzel die Gewähr des Fortlebens zu ſuchen, aber noch gibt ſich dieſes durch kein äuſſeres Zeichen kund. Odins Boten ſind Heimdall, Loki und Bragi. Die beiden Erſteren bilden auch hier den ſchon bekannten Gegenſatz des Aufgangs und der Neige in gleichmäßiger Anwendung auf Tags- und Jahreszeit, auf Weltanfang und Weltende. Sie kehren unverrichteter Dinge zurück, nichts iſt zwiſchen ihnen entſchieden. Bragi, der Skalde unter den Göttern, erſcheint anderwärts als Iduns Gatte, denn im Naturgefühle des Alterthums iſt die ſchöne, grünende Jahreszeit auch die Zeit des Geſanges, des menſchlichen wie des Vogelſanges; darum bleibt Bragi jetzt auch unten bei Idun in ihrer Verbannung, der verſtummte Geſang bei der hingewelkten Sommergrüne. Die das Lied

64 Darauf mag ſich auch die Verhüllung in den Wolfsbalg (Str. 8) beziehen.

ſchließende Beſchreibung der einfallenden Nacht und des aufgehenden Tages gibt denſelben Gegenſatz wie zwiſchen Loki und Heimdall, welch Letzterer ſelbſt am Ende ſieghaft heraufſteigt und ſo die Hoffnung erglänzen läßt, daß auch Idun wiederkehren werde.

Wenn nun gleich dieſes Mythenlied für ſich ſeinen guten Sinn hat, ſo läßt doch deſſen Ueberſchrift: Odins Rabenzauber, womit der Inhalt nicht genügend zutrifft, vermuthen, daß daſſelbe Theil eines größeren Ganzen geweſen ſey[65]. In dem vorhandenen Liede wird nur geſagt, daß, bei der ahnungsvollen Beſorgniß über Iduns Niederſinken, Hugin (*Hugr*, ſonſt *Huginn*) ſich aufgemacht und die Himmel geſucht, die Götter aber Unheil befürchtet haben, wenn er verweile (vgl. *Hrafn.* 3. mit *Grîmn.* 20). Hugin iſt einer der beiden Raben Odins, die jeden Tag über die Erde hinfliegen, der verkörperte Gedanke. Raben, durch eine beſondre Opferweihe dazu bereitet, ließ man, vor dem Gebrauche des Magnets, vom Schiffe auffliegen, um die Nähe des Landes zu erforſchen[66]. Sagenhaft werden auch ſonſt Raben auf Botſchaft ausgeſchickt. Rabenzauber (*hrafna-galdr*) hieß nun wohl die Beſchwörungsformel, wodurch dieſe Vögel

65 Die weitere Ueberſchrift Forspiallaliodh kann auch den fünf erſten Strophen gelten, hinter denen die Stockh. Ausg. abtheilt.

66 Nach Landn. 7 f. Leo, a. a. O. 588 ff.

zu ſolchem Dienſte geweiht wurden[67], und dann auch die Rabenſendung überhaupt, womit ſich der Name des Liedes erklärt. Von der Wiederkehr Hugins, des nach Rath und Rettung ausgeſandten göttlichen Gedankens, ſchweigt daſſelbe, es hält ſich im Gebiete banger, träumeriſcher Ahnung und nur am Schluſſe dämmert die Hoffnung auf. Ein zweiter, fehlender Theil mochte das Ergebniß des Rabenfluges und die endliche Erlöſung Iduns darſtellen.

Die ſchwierige, mythologiſch gelehrte Sprache dieſes Eddaliedes, die poetiſche Malerei (vgl. *Edd. Havn.* I, 204), die gemeſſene Behandlung des Verſes und die offenbaren Entlehnungen aus andern Liedern von älterem Gepräge (*Vsp.*, *Grîmn.*, *Vegt.*) weiſen demſelben eine verhältnißmäßig ſpäte Zeit der Abfaſſung an. Gleichwohl herrſcht darin noch durchaus das innere Verſtändniß der mythiſchen Symbolik und es iſt auch davon, daß der Gegenſtand deſſelben einſt volksmäßig geweſen, noch einige Spur in der mit den ſkandinaviſchen Volksliedern ſo nahe verwandten ſchottiſchen Balladenpoeſie vorhanden, und zwar in der Ballade von Hind Etin[68]:

67 Vgl. Str. 10 des nämlichen Liedes: galdur gôlo, göndom ridho ꝛc., wo gleichfalls der Zuſammenhang ergibt, daß durch galdur die Wölfe zum Ritte beſchworen werden.

68 In der alterthümlichſten, obwohl fragmentariſchen Geſtalt ſteht dieſe Ballade in (Kinloch's) Ancient Scottish

Jungfrau Margret ſteht in ihrer Thür und kämmt ihr gelbes Haar; ſie ſieht Nüſſe, im Walde gewachſen, und wünſcht dort zu ſeyn. Sie flicht ihre Locken, ſchürzt ihr Kleid und eilt zum Walde hin. Kaum hat ſie eine Nuß gepflückt, als der Hind Etin aufſpringt und ihr es wehrt. Sie erwidert: dieſe Wälder ſeyen ihr Eigenthum, ihr Vater hab' ihr dieſelben zu Luſt und Spiel gegeben. Kaum pflückt ſie aber zum zweitenmal, nichts Schlimmes denkend, ſo faßt er ſie bei den gelben Locken, bindet ſie an einen Baum und droht ihr übeln Tod. Er reißt einen Baum aus, den dickſten im Wald umher, gräbt eine Höhle, viele Klaftern tief, und ſetzt Jungfrau Margret darein. Hier ſoll ſie bleiben, wenn ſie nicht lieber mit ihm ziehen will. Keine Ruhe hat Margret in der

Ballads, Lond. 1827. S. 225 ff. Die ſcheinbar vollſtändigſte Ueberlieferung gibt Buchan, Anc. Ballads and Songs of the North of Scotland, Edinb. 1828. I, 6 ff. unter dem Titel: Young Akin, aber gerade hier iſt das älteſte Gepräge verwiſcht und der neuere Beſtandtheil um ſo ausführlicher behandelt. Mit dem alten Sagenliede vom Etin ſcheint nämlich, auch bei Kinloch, ein andres, romantiſches Balladenthema verſchmolzen worden zu ſeyn, eine Entführungsgeſchichte, Young Hastings, die bei Buchan, II, 67 ff. und in Motherwell's Minstrelsy anc. and modern, Glasg. 1827. S. 287 ff. gedruckt iſt. Chambers, The Scott. Ballads, Edinb. 1829. S. 217 ff. ſucht noch größere Vollſtändigkeit zu erreichen, indem er aus den drei angeführten Stücken (Etin, Akin, Hastings) ein Ganzes zuſammenſetzt.

Grube, kein Schlaf kommt über ſie, ihr Rücken liegt auf dem kalten, kalten Boden, ihr Haupt auf einem Steine. Sie ſchreit, er möge ſie heraus und zu ſich heim nehmen, wo ſie ihm (als Edelknabe) dienen wolle. Er nimmt ſie aus dem tiefen Kerker, doch traurig iſt der Tag, an dem eines Grafen Tochter mit Hind Etin heim geht. Sie lebt mit ihm manches Jahr und ſchenkt ihm ſieben Söhne. Eines Tages geht Etin mit dem älteſten auf die Jagd. Dieſer fragt den Vater, warum der Mutter Wangen ſo ſelten trocken ſeyen? Der Vater gibt den Grund an, daß ſie von edler Geburt und jetzt das Weib des Unchriſten Hind Etin ſey: „aber laß uns die Lerche in der Luft und die Ammer auf dem Baume ſchießen! die ſollſt du der Mutter heim bringen und ſehen, ob ſie getröſtet ſeyn wird.“ Derſelbe Sohn bewirkt dann auch die Rückkehr Margrets zu ihrem gräflichen Vater und deſſen Ausſöhnung mit Hind Etin.

Dieſes erſt neuerlich der mündlichen Ueberlieferung entnommene Märchenlied verläugnet doch, durch alle Umgeſtaltung, Erweiterung und Vermiſchung hindurch, ſeinen mythiſchen Urſprung nicht. Solchen verräth gleich der Name des Räubers. Der Etin iſt der Jötun (angelſächſiſch *Eoten*) und die jötuniſche Natur iſt dadurch bezeichnet, daß er kein Chriſtenthum hat. Die ſchöne Margret aber, die durch die reifen Nüſſe

aus des Vaters Haus in den Wald gelockt, hier vom Etin ergriffen und in die Grube des ausgeriſſenen Baumes auf den kalten Boden geſetzt wird, die dann mit dem Etin in ſein Heimweſen ziehen muß, wo ihr die Wangen nicht trocken werden, daß ſie, eines edeln Grafen Tochter, das Weib eines Unchriſten ſeyn ſolle, der hernach die Vögel, die Boten des Frühlings, zum Troſte gebracht werden, worauf auch ihre Befreiung erfolgt, — dieſe Margret und ihr Geſchick gemahnen gar ſehr an Idun, theils wie ſie durch die Vorſpieglung von wunderbaren Aepfeln aus Âsgard in den Wald verleitet[69] und da von dem Rieſen Thiaſſi geraubt wird, bei dem ſie nun in Jötunheim weilen muß, bis Loki ſie in Geſtalt einer Nuß zurückholt, theils wie ſie unter der Eſche Yggdraſil in Nacht und Trauer, fern den gewohnten, heiteren Heimathsorten, feſtgehalten iſt und ihr die Thränen unaufhaltſam von den Augen rinnen. Merkwürdig iſt es und zeugt von manigfachem Umtriebe der Fabel,

69 Urſprünglich mochten es auch in nordiſcher Sage, ſtatt der Aepfel, Nüſſe geweſen ſeyn. In Hálfs S. ziehen die Frauen, ſelbſt die Königstochter, zu ihrer Beluſtigung in den Nußwald (á hnetskóg, Fornald. S. II, 51. 59). Auch bei Saxo (VIII, 151) heißt es:

Quis vetuit te, note senex, juvenilibus uti
Rite jocis, agitare pilam, morsa nuce vesci?

(Das Ballwerfen iſt Frühlingsſpiel, das Nüſſeſammeln herbſtliches.) So würde ſich der Mythus an eine altherkömmliche Sitte knüpfen.

daß in der ſchottiſchen Ballade Züge aus beiderlei altnordiſchen Darſtellungen zuſammentreffen.

Aber auch für den vermutheten zweiten Theil des Eddaliedes, die Befreiung Iduns mittelſt der Ausſendung des Rabens, ergibt ſich, wieder zwiſchen manchem Anderartigem hindurch, noch ein mythiſcher Anklang im ſkandinaviſchen Volksgeſange ſelbſt. Die ſchwediſche Volksballade vom Raben Rune, verglichen mit einer däniſchen Behandlung deſſelben Gegenſtandes, erzählt, wie dieſer kluge Rabe zwiſchen einer in fremdem Lande gefangen liegenden Frau und ihrem Vater Botſchaft trägt, in deren Folge Letzterer auf einem wunderbaren, gleich Odins Sleipnir über das Meer rennenden Roſſe ausreitet und die befreite Tochter zurückholt[70].

Das Feuer iſt dem Donnergott ein vertrautes Element. Hlôrridi, der Stralſchwinger, der Pflegſohn Hlôraſ, der Funkelnden, fährt in Flammen daher und watet durch glühende Ströme, während die Âſenbrücke brennt. Dem gemäß hat er ſich bisher als Widerſacher und Bezwinger winterlicher Sturm- und Froſtjötune erwieſen. Aber auch der Sommer

70 Svensk. Folkvis. II, 194—200. Udv. Danske Viser I, 519—525.

hat ſein verderbliches Uebermaß[71] und wann die Eisthurſe geſchlagen ſind, bemächtigen ſich Feuerrieſen des Dunſtkreiſes und der Witterung. Auch wider ſie erhebt ſich Thôr und wenn gleich ſelbſt ein Feuerheld, bewährt er ſich doch auch ihnen gegenüber als den Bekämpfer aller maßloſen, das irdiſche Gedeihen bedrohenden Naturgewalt. Zwei jötuniſche Weſen dieſer Art greifen in den Thôrsmythus ein.

12. Geirröd.

Wie Thôr ohne ſeinen Hammer Miölnir, ohne Stärkegürtel und Eiſenhandſchuhe, nach Geirrödsgard (*til Geirrödhargardha*) zieht, auf Anſtiften Lokis, der auch ſein Begleiter iſt, wird in der j. Edda berichtet (*Sn. Edd.* 112—115):

Loki fliegt einmal zu ſeiner Kurzweil mit Freyjas Falkengewand. Aus Neugier fliegt er bis Geirrödsgard, ſieht dort eine große Halle, läßt ſich nieder und ſchaut zum Fenſter hinein. Geirröd erblickt ihn und befiehlt, den Vogel zu greifen und ihm zu bringen. Der Ausgeſandte gelangt mit Noth die hohe Hallenwand hinan, Loki ergetzt ſich daran, wie Jener ihm mühſam nachſtrebt, und er gedenkt nicht eher aufzufliegen, als bis der

71 In Sn. Edd. 209 wird Somr, Sumar, der Sommer ſelbſt, mit ſeinem Vater Svásudhr (vgl. Vafthr. 27) unter den Jötunen aufgezählt.

Mann den ganzen ſchwierigen Weg zurückgelegt. Jetzt langt derſelbe nach ihm, da ſchlägt er die Flügel und ſpreizt die Füße, aber dieſe hangen feſt; er wird ergriffen und dem Jötun Geirröd gebracht. Dieſem ſind die Augen des Vogels verdächtig, aber Loki ſchweigt auf ſeine Frage. Da ſchließt ihn Geirröd in eine Kiſte und läßt ihn darin drei Monate lang hungern. Als er den Gefangenen wieder herausnimmt und ſprechen heißt, geſteht Loki, wer er ſey, und löst ſein Leben damit, daß er dem Jötun ſchwört, Thôr ohne Hammer und Gürtel nach Geirrödsgard zu bringen.

Auf dem Wege dahin nimmt Thôr Herberge bei der Rieſin Grîd, der Mutter Vidars des Schweigſamen. Sie ſagt ihm die Wahrheit von Geirröd, als einem klugen und übelumgänglichen Jötun; auch leiht ſie ihm ihre eigenen Eiſenhandſchuhe, ihre Stärkegürtel und ihren Stab (*Grîdharvölr*). Damit zieht Thôr zu dem Fluſſe Vimur, aller Flüſſe größtem. Er umſpannt ſich mit den Stärkegürteln, ſtemmt Grîds Stab gegen die Strömung, Loki aber hält ſich unten am Gurte. Als nun Thôr mitten in den Fluß kommt, da wächst dieſer ſo ſtark an, daß er bis zu Thôrs Schulter ſteigt. Aber Thôr ruft dem Strome zu: „Weißt du, wenn du wächſeſt, daß dann mir Âſenkraft anwächst himmelhoch?“ Beim Aufblick in ein

Geklüfte ſieht Thôr, daß Giâlp, Geirröds Tochter, quer über dem Strome ſteht und das Wachſen deſſelben verurſacht. Er nimmt einen großen Stein aus dem Fluſſe, wirft nach ihr und ſpricht: „An der Mündung muß man den Strom ſtemmen[72].“ Sein Wurf fehlt nicht, in demſelben Augenblicke naht er ſich dem Land, erwiſcht einen Vogelbeerenſtrauch und ſteigt ſo aus dem Fluſſe; daher das Sprichwort, dieſer Strauch ſey Thôrs Rettung. Als nun die Reiſegefährten zu Geirröd kommen, werden ſie zuerſt in das Gäſtehaus gewieſen. Hier iſt nur ein Stuhl, auf den Thôr ſich ſetzt. Er bemerkt, daß der Stuhl unter ihm ſich gegen das Dach hinanhebt, ſtößt daher mit Grîds Stabe aufwärts in das Sparrwerk und drückt ſich auf den Stuhl herab; da entſteht großes Gekrach und folgt lautes Geſchrei; unter dem Stuhle waren Geirröds Töchter Giâlp und Greip, Beiden hat Thôr das Genick gebrochen. Darauf läßt ihn Geirröd in die Halle zu den Spielen rufen. Dort ſind große Feuer, der ganzen Länge der Halle nach. Als nun Thôr dem Jötun gegenüberſteht, faßt Dieſer mit der Zange einen glühenden Eiſenkeil und wirft nach ihm; Thôr aber fängt den Keil mit den Eiſenhandſchuhen auf und wirft ihn zurück,

72 Nach Lex. myth. 625 noch jetzt ein isländiſches Sprichwort.

Geirröd läuft hinter eine Eisensäule, sich zu wahren. Doch von Thôrs Wurfe fährt der Keil durch die Säule, durch Geirröd, durch die Wand und darüber hinaus in die Erde. Nach dieser Sage hat Eilif, Gudrûns Sohn, in Thôrsdrâpa gedichtet. Es folgen hierauf 19 Strophen des genannten Skaldenliedes vom Schlusse des zehnten Jahrhunderts[73]. Diese Stelle gibt den Mythus von Thôrs Fahrt zu Geirröd im Ganzen übereinstimmend mit obiger Sage, doch fehlt Lokis Gefangenschaft und der Einkehr bei Grîd ist nicht besonders erwähnt, wohl aber des Stabes. Die Gebirgsgegend stellt sich bestimmter heraus, ebenso die cynische Weise, wie der unreine Strom von der Riesentochter Giâlp angeschwellt wird; in der pomphaften Skaldensprache nimmt sich Dieß noch widerlicher aus. Hier erscheint auch Thiâlfi als Gefährte Thôrs, mit dessen Beistand er mühsam das Ufer erreicht, doch zittert auch ihm das Herz nicht (Str. 9. 10).

Ueberrest eines älteren, einfacheren Mythenliedes von dieser Fahrt kann die der prosaischen Erzählung einverleibte Strophe seyn, worin Thôr dem wachsenden Strome Trotz bietet[74]. Wie sehr dieser Mythus

73 Ueber den Dichter s. Skâldatal, Heimskr. II, 485. Thorlac. Spec. VII, p. IX sq.

74 Die weitere Strophe, Sn. Edd. 115 ob., scheint einem Liede angehört zu haben, in welchem Thôr auf ähnliche Weise, wie im Harbardsliede, von seinen vorigen Thaten spricht,

verbreitet war, ergeben noch anderwärtige Zeugniſſe. Saxo (VIII, 160—164) berichtet die fabelhafte Fahrt eines Dänenkönigs Gormo, unter Führung Thorkills, nach den Wohnſitzen Geruths (sedes *Geruthi* cujusdam). Die Reiſenden kommen zu einer finſtern Stadt, die einem dunſtigen Gewölke gleicht (oppidum vaporanti maxime nubi simile). In einer ſchauerlichen Steinkammer ſitzt dort der greiſe Geruth mit durchbohrtem Leib einem geſpaltenen Fels gegenüber und drei höckrige Weiber liegen mit gebrochenem Rücken da; denn einſt hat Thôr durch die Bruſt des übermüthigen Rieſen den glühenden Stahl getrieben, der dann noch die Bergwand ſpaltete; die Weiber aber, von Blitzen zerſchmettert, büßen gleichfalls dafür, daß ſie den Gott verſucht. Weiteren mythiſchen Zuſammenhang eröffnet eine ähnliche isländiſche Erzählung von Thôrſteins, zugenannt Bäarmagn, Abenteuern am Hofe Geirröds, in den Anhängen zu der Geſchichte Olafs Tryggvaſons (*Fornm. S.* III, 182 ff.) Endlich in der hiſtoriſchen Saga von Harald Hardrâdi (ebd. VI, 361 f.) wird erzählt, wie dieſer norwegiſche König um die Mitte des eilften Jahrhunderts, alſo aus chriſtlicher Zeit, einſt dem Skalden Thiodôlf aufgab, die Schlägerei eines Gerbers und eines Schmieds, die von der Straße aus zu ſehen war, dergeſtalt zu beſingen, daß der Eine den Jötun Geirröd, der Andre den Thôr vorſtellen ſollte.

Thiodôlf dichtete ſogleich eine Strophe, wie Thôr aus der Schmiede Blitze von Bocksfleiſch nach dem häute-gerbenden Jötun ſchleudert.

Geirröd (*Geirrödhr*) hat eine Halle, deren ganzer Länge nach große Feuer brennen, er ſchleudert einen glühenden Eiſenkeil und auch ſein Name gibt ihm Wurfgeſchoß[75]. Der Weg nach Geirrödsgard wird nicht als ein nördlicher oder öſtlicher bezeichnet, wie es bei andern Ausfahrten Thôrs in jötuniſche Gebiete zu geſchehen pflegt[76]. Im Eddaliede von Grîmnir ſetzt Geirröd ſeinen Gaſt zwiſchen zwei Feuer, wo er von Hitze gepeinigt wird und ihm das Gewand brennt. In der Saga von Thôrſtein (*Fornm.* S. III, 186 f.) wird an Geirröds Hof ein glühender, funkenſprühender Ball zum Spiele geworfen. Die Töchter des Jötuns dagegen, Giâlp, Lärm, Brandung, und Greip, Griff, ſchwellen den Fluß[77a] und gefährden damit Thôr und ſeinen Begleiter Thiâlfi.

75 Geirr, m. hastile; rödhr, womit auch ſonſt nordiſche Eigennamen gebildet ſind, bedarf noch einer ſicheren Ableitung, vgl. D. Gramm. I, 769.

76 Nach Örvar-Odds S. c. 25 (Fornald. S. II, 253) läge zwar Geirrödsgard im Oſten, allein in dieſer Sage hat Geirröd alle mythiſche Bedeutung verloren. Nicht zuverläßiger iſt die mythiſche Geographie bei Saxo und Petrus Olai (Langebek, Script. rer. danic. I, 76. vgl. Müller, crit. Undersög. 143**). — Eine vollſtändigere Darſtellung Geirrödś in der Reihe ſämmtlicher Jahreszeiten muß hier ausgeſetzt bleiben.

77a Ein Flußname: Greipá in Fornald. S. I, 489.

Offenbar iſt nun Geirröd ein Dämon der glühenden Hitze; ſollen aber die lärmende Brandung und die reißende Strömung als Töchter des Glutrieſen ihre Erklärung finden, ſo wird Geirröd, wozu auch ſein Name paßt, zum Gewitterrieſen; der brennende Sommer entladet ſich in furchtbarem Gewitter, in Wolkenbruch und Ueberſchwellen der Bergſtröme, die den Anbau zu verſchlingen drohen; Geirröd wirft den glühenden Keil, Giálp und Greip ſchwellen den Strom, der dem Thôr an die Schulter ſteigt und den Thiálfi fortreißen will. Wohl iſt Thôr ſelbſt Donnergott, aber das ſchädliche, verheerende Gewitter ſtammt nicht von ihm, der darum auch hier den Hammer Miölnir nicht bei ſich hat, es kommt von Jötunen und wird, wie jeder andre Ausbruch wilder Elemente, von Thôr gedämpft. Gleicherweiſe hat er in Svarângs Söhnen den zerſtörenden Hagel abgetrieben.

Dieſe Auffaſſung der Hauptgeſtalten bewährt ſich auch im Nebenwerk der Sage. Dieſelbe beginnt damit, daß Loki mit Freyjas[77b] Falkengefieder ausfliegt,

77b Sn. Edd. 115 ſagt zwar: medh valsham Friggiar, allein Thrym. 3—5 und Sn. Edd. 81 weiſen auf Freyja, wie denn auch in Friggs Weſen nichts liegt, was ihr dieſes Attribut anpaßte, und wenn auch ſie, ebd. 119 (obgleich nicht in allen Hdſ.): drotning valshams genannt wird, ſo iſt dieß wohl nur eben der hier befragten Stelle entnommen. Vgl. D. Myth. 192.

wodurch, wie anderwärts, der Eintritt der ſchönen Jahreszeit angezeigt wird. Er fliegt bis nach Geirröds-gard, in das Gebiet des Sommers; hier aber wird er feſtgehalten und in eine Kiſte verſchloſſen, worin er drei Monate lang hungern muß, der Dämon des abnehmenden Lichtes muß jetzt, über die Zeit der größten Tageslänge, gefangen ſeyn und verkümmern. In dem Manne, der mühſam nach ihm aufſteigt und zuletzt ihn erhaſcht, iſt eben die allmälige Zunahme des Tages verſinnlicht. Um ſich zu löſen, ſchwört er, Thôr ohne Hammer und Stärkegürtel nach Geirröds-gard zu bringen; die Sonnenwende iſt eingetreten, der Sommer wird jötuniſch, der Glutrieſe Geirröd waltet im Gewölk, und wie Thôrs Hammer einſt vom Winterrieſen geſtohlen war, ſo fehlt ihm derſelbe nun auf dem Wege nach Geirrödsgard. Aber die Rieſin Grîd (*Grîdhr*) leiht ihm Stab und Gürtel. Mit Grîds Stabe ſtützt ſich Thôr gegen den ſchwellenden Strom und denſelben ſtemmt er gegen die Decke, als er Geirröds wilden Töchtern den Rücken bricht. Großes Anſehen hat im nordiſchen Alterthum das Wettermachen, beſonders von zauberkundigen Weibern geübt[78]; Sturm zu Land und Waſſer, Hagel, Schneegeſtöber, Wolkenbruch, werden durch

78 Manche Stellen, die hier zum Belege dienen können, ſind im Sachregiſter zu Fornald. S. (III, 748 f.) unter: Gjörnir-gavodhr verzeichnet.

Zauberei erregt und wieder geſtillt. Die Kraft des Zaubers aber liegt meiſt in einem Stabe (vgl. Lex. myth. 502). Die Wurzelſylbe Grîd[79] bedeutet Heftigkeit, Ungeſtüm; Stab des Ungeſtüms konnte nun wohl der Wetterſtab, Grîd die Wettermacherin ſelbſt heißen. Dieſe perſonificierte Gewalt über das Wetter ſteht dem Thôr gegen die wütenden Rieſentöchter bei. Sonſt wohl mochte Grîd, ihrem Namen gemäß, als Urheberin des Ungewitters auftreten[80], hier aber, wo daſſelbe ſchon von andrer Seite erregt iſt, äuſſert ihr Stab nur ſeine niederſchlagende Kraft; ſie erſcheint als Mutter des ſchweigſamen Gottes. Dunkel iſt die beſondre Beziehung des Vogelbeerenſtrauches zu Thôrs Rettung. Liegt ſie etwa darin, daß um die Zeit, in welcher dieſe Beeren reif werden, die Heftigkeit der Gewitter nachläßt?[81] Der Stuhl, mittelſt deſſen Thôr Geirröds Töchtern den Rücken quetſcht, läßt folgende Räthſellöſung zu.

79 Die Länge des Vokals wird durch die Reimverbindung: stridh- Gridh- im Fragment der Thôrsdrápa Str. 9 (Sn. Edd. 117) beſtätigt.

80 In der S. af Illuga Gridharfóstra (Fornald. S. III, 655) wird ein weibliches Ungethüm (tröllkona) Gridhr beſchrieben, aus deſſen Nasllöchern Unwetter und Platzregen oder Hagel hervorzubrechen ſcheint. Hierin hat ſich noch eine Spur mythiſcher Bedeutſamkeit erhalten. — Auch in Sn. Edd. 210a wird Gridhr unter den tröllqvenna heiti aufgeführt, vgl. Saem. Edd. 164a.

81 Ueber mancherlei auf den Vogelbeerenbaum bezüglichen Aberglauben, beſonders deſſen Schutzkraft gegen Teufel und Hexerei, ſ. Lex. myth. 625.

Es ſind noch in der Volksſage, wie auch in dem Ortsnamen Thôrsbro, Thôrs Brücke, Spuren vorhanden, daß Brücken, beſonders an ſchwierigen Stellen erbaute, für das Werk Thôrs angeſehen wurden (Lex. myth. 655 sq. 663), der ja überall den menſchlichen Verkehr fördert und gegen zerſtörende Naturgewalten ſchirmt. Die Brücke mit Pfeilern und Jochen iſt nun auch der Stuhl, unter welchem Thôr den aufgebäumten Wellen des Bergſtroms das Genick bricht. Zuletzt wendet Thôr ſich gegen den Urheber der Drangſal, den Jötun in der Feuerhalle ſelbſt, dem er den eigenen Glutkeil zurückſchleudert, und eben der Umſtand, daß Thôr und Geirröd ſich deſſelben Wurfgeſchoſſes bedienen können, iſt ein Stützpunkt für die verſuchte Erklärung des Mythus, nach welcher im gleichen Elemente der Jötun verderblich und der Gott hülfreich waltet.

13. Hyrrokin.

Aus der Sage von Baldurs Tod und Leichenbegängniß, wie ſolche in der j. Edda erzählt iſt, gehört hieher Folgendes (*Sn. Edd.* 66):

Die Âſen führen Baldurs Leiche zum Meere. Sein Schiff Hringhorni, aller Schiffe größtes, wollen ſie vom Strande ſtoßen, um darauf die Verbrennungsfahrt zu bewerkſtelligen, aber daſſelbe geht nicht von der Stelle. Da wird nach Jötunheim, nach der Rieſin Hyrrokin geſandt. Dieſe

kommt auf einem Wolfe geritten, der mit einer Schlange gezäumt iſt. Als ſie vom Roſſe geſprungen, ruft Odin vier Berſerke herbei, um daſſelbe zu halten, ſie vermögen Dieß aber nicht anders, als indem ſie es niederwerfen. Hyrrokin tritt an das Vordertheil des Schiffes, das ſie im erſten Anfaſſen vortreibt ſo daß Feuer aus den Walzen fährt und alle Lande zittern. Da ergreift Thôr zürnend den Hammer und würd' ihr das Haupt zerſchmettert haben, wenn nicht alle Götter ihr Frieden erbeten hätten. Sodann wird Baldurs Leichnam auf das Schiff hinausgetragen, als aber ſeine Frau, Nanna, Neps Tochter, Dieſes ſieht, zerſpringt ſie vor Jammer und ſtirbt. Sie wird auf den brennenden Scheiterhaufen gelegt. Thôr tritt hinzu und weiht dieſen mit Miölnir. Vor ſeinen Füßen läuft der Zwerg Lit, da ſtößt ihn Thôr mit dem Fuß in das Feuer und der Zwerg verbrennt.

Olaf, Höſkulds Sohn, zugenannt Pâ (Pfau), ein reicher Isländer am Schluſſe des zehnten Jahrhunderts, ließ ſein neuerbautes Haus mit Sagenbildern ſchmücken, auf welche dann Ülf, Uggis Sohn, einen Geſang dichtete, der nach dieſem Anlaß Hûsdrâpa genannt wurde[82]. Aus den vorhandenen Ueberreſten

82 Laxdaela-Saga, Hafn. 1826. c. 29. p. 112 sqq. In der angehängten Abhandlung, p. 586 sqq., hat Finn Magnuſen

dieſes Skaldenliedes iſt erſichtlich, daß in jenen Bildern mit Andrem auch Baldurs Leichenbegängniß dargeſtellt war, und insbeſondre iſt noch eine Halbſtrophe erhalten, welche beſagt, wie die Rieſin das Schiff in Bewegung brachte und die Berſerke das Roß niederwarfen (*Sn. Edd.* 162). Ein Bruchſtück eines andern Liedes, von dem Skalden Thôrbiörn, gedenkt, in der Aufzählung mehrerer von Thôr bezwungener Weſen, wie Lit von ihm erſchlagen ward und wie Hyrrokin ſtarb (*Sn. Edd.* 103). Lit wird auch in Völuſpâ (Str. 12) unter den Zwergen aufgezählt, ſowie Hyrrokin in der j. Edda (210) unter den Namen von Unholdinnen.

Ueber Baldur und Nanna iſt hier ſoviel zu ſagen, als zur Erklärung der allerdings nur epiſodiſchen Theilnahme Thôrs an ihrem Geſchicke nöthig ſcheint.

Baldur[83], Odins Sohn von Frigg, der allbeliebteſte der Âſen, iſt ſo ſchön und licht, daß Glanz von ihm ausgeht; das weißeſte aller Kräuter wird mit ſeinen Brauen verglichen und darnach kann ſeine Schönheit an Antlitz und Haar ermeſſen werden (*Sn. Edd.* 26. vgl. *Vegt.* 3. *Lex. myth.* 20); er wohnt in

die Bruchſtücke der Húsdrápa zuſammengeſtellt, wozu aber noch das im Lex. myth. 635* aus Sn. Edd. 162 nachgetragene kommt, welches ſich auf den Mythus von Hyrrokin bezieht.

83 Den Namen Baldr betreffend ſ. D. Myth. 141 f.

Breidablik, Weitglanz, wo nichts Schädliches oder Unreines beſtehen kann (*Grîmn.* 12. *Sn. Edd.* 27). Sein Tod, deſſen Vorahnung die Götter auf das Aeuſſerſte beängſtigt und den nachmals die ganze Natur beweint, iſt eine Anſtiftung Lokis. Die beſorgte Mutter hat Elemente und Weſen aller Art ſchwören laſſen, Baldurs zu ſchonen. Als nun die Âſen ſich damit vergnügen, nach ihm zu ſchlagen und zu werfen, ohne daß es ihm irgend ſchadete, reicht Loki dem blinden Âſen Höd einen Miſtelſproſſen (*mistilteinn*), den Frigg, weil er ihr noch zu jung ſchien, nicht in Eid genommen, und bedeutet Jenem, wo Baldur ſtehe; von dieſem Geſchoſſe durchbohrt, fällt Baldur und muß hinab in Hels, der Todesgöttin, dunkle Wohnungen (*Sn. Edd.* 64 f. *Vsp.* 36. 37. *Vegt*). Die meiſten Erklärer erkennen im Tode Baldurs, ſoweit ſie den Mythus phyſiſch nehmen, die Neige des Lichtes in der Sommerſonnenwende und dieſe Erklärung zeigt ſich auch bei näherer Anſicht probehaltig. Baldur iſt das Licht in ſeiner Herrſchaft, wie ſolche bis zum Mittſommer ſich vollendet, von da an aber zur Neige geht. Seine ganze glänzende, allerfreuende Erſcheinung verkündet ihn als vollkommenes Lichtweſen. Er ſtammt aus Odins ächter Ehe, das Licht ſcheint für die reinſte Offenbarung des Geiſtes in der Natur, für die nächſte Vermittlung zwiſchen Geiſt und Stoff gegolten zu haben. Die Lichtnatur

Baldurs beſtätigt ſich auch im Gegenſatze zu Höd (*Hödhr*)[84], ſeinem Tödter, dem Blinden, Lichtloſen. Gleichwohl iſt Höd ein Âſe, auch ein Sohn Odins (*Sn. Edd.* 105), er iſt für ſich am Morde unſchuldig und in der verjüngten Welt werden einſt dieſe beiden Brüder in des Vaters Hauſe zuſammenwohnen (*Vsp.* 62). Dieß bezeichnet ihn als das unſchädliche Dunkel, das nothwendige Zuſammenbeſtehen und den wohlthätigen Wechſel des Schattens mit dem Lichte, und erſt damit, daß Loki ſich Höds bemächtigt, wird des Letzteren Hand verderblich. Loki führt durch ihn jene große Abnahme des Lichtes herbei, welche nicht nur jährlich das heitere Leben der Natur ertödtet, ſondern auch das ahnungsvolle Vorſpiel der nur durch beſtändiges Entgegenwirken der Götter aufgehaltenen Endesdämmerung iſt. Baldurs Unverletzbarkeit durch Wurf und Schlag erklärt ſich mit der unkörperlichen Natur des Lichtes; die einzige Waffe, die an ihm haftet, iſt ein Symbol des düſteren Winters. Die Miſtel, die im Winter wächst und reift, die darum auch nicht des Lichtes zu ihrem Gedeihen zu bedürfen ſcheint, iſt allein nicht für Baldur in Pflicht genommen.

Der mythiſche Gegenſatz von Baldur und Höd hat ſich in der halbhiſtoriſchen Darſtellung Saxos (III, 39 sqq.) zu einem hartnäckigen, von wechſelnden

84 Ueber hodr ſ. D. Gramm. II, 460.

Erfolgen begleiteten Kriege zwiſchen zwei Helden Hother und Balder um die norwegiſche Königstochter Nanna geſtaltet. Wenn aber hier der von Balder in die Flucht geſchlagene Hother ſich in abgelegener Wildniß verbirgt, weil, bemerkt Saxo, der Kummer dunkle und einſame Zufluchtsorte ſuche, ſo überträgt man Dieſes leicht auf den Sieg Baldurs, des ſommerlichen Lichtes, vor dem der dunkle Höd nur noch im tiefſten Waldesſchatten eine Stätte findet.

Vorzüglich aber bewährt ſich Baldurs angegebenes Weſen in ſeinem Verhältniſſe zu Nanna.

Nanna[85], Baldurs Gattin, iſt die Blüthe, die Blumenwelt, deren ſchönſte Zeit mit Baldurs Lichtherrſchaft zuſammentrifft. Dafür ſpricht zunächſt der Name ihres Vater: Nep (*Nepr*), Knopf, Knoſpe[86]; Tochter des Blüthenknopfes iſt die Blume. In den Genealogien von Göttern und Menſchen, welche das Eddalied von Hyndla zuſammenhäuft, erſcheint Nanna, Nökvis Tochter (*Hyndl.* 20: *Nökkva dôttir*),

85 Ueber den Namen ſ. D. Gramm. II, 512. D. Myth. 198. Sie kann die Kühne heißen, wie Örvandil: hinn fraekni, und Idun (Hrafn. 6): dis forvitin.

86 Nepr, mit weggefallenem Kehllaut, für hneppr=hnappr, knappr, m. globulus, caput (namentlich vom Blüthenknopfe, D. Gramm. III, 413). Auch das verwandte Adjectiv mit der Bedeutung arctus, knapp, kommt in den Formen knappr, hnappr, hneppr, neppr, nepr (Sn. Edd. 74. Not. 7) vor. — In Sn. Edd. 211a wird Nepr unter den Söhnen Odins genannt.

Nöckvi bedeutet aber, wie Nep, einen Knäuel, Ballen[87]. Bei Saxo entbrennt Baldurs Liebe zu Nanna, als er ihre glänzende Schönheit im Bade sieht; die entkleidete, badende Nanna, von Baldur belauscht, ist die dem Licht erschlossene, frischbethaute Blüthe; die Poesie des Alterthums denkt sich den zartesten Blumenglanz nie anders, als vom Thau gebadet. Mit der Abnahme des Lichtes geht auch das reichste, duftendste Blumenleben zu Ende, als Baldurs Leiche zum Scheiterhaufen getragen wird, zerspringt Nanna vor Jammer (*Sn. Edd.* 66); dieser Ausdruck ist auch sonst für das gebrochene Herz gebräuchlich (*Sæm. Edd.* 211), er eignet sich aber besonders für die zerblätterte Blume. Aus Hels Behausung, wo Nanna mit Baldur weilt, sendet sie den Göttinnen Frigg und Fulla Geschenke, ersterer ein Frauentuch (*ripti*), letzterer einen goldenen Fingerring (*fingrgull*); Frigg[88] ist die Göttin, die über der ehlichen Liebe waltet, darum erhält sie das Schleiertuch, das auch sonst als Abzeichen der Hausfrau vorkommt (*Rîgsm.* 18. 20. 25); Fulla, Friggs Dienerin

87 Gevarus, wie Nannas Vater bei Saxo heißt, ist der altnordische Name Jöfr, Jöfur (Hyndl. 18. Fornald. S. II, 9. Möinichen, Nordiske Folks Overtroe ꝛc. Kiöbh. 1801. 161). Jöfur gilt aber in der Dichtersprache auch allgemein für König oder Jarl (Sn. Edd. 191. Sæm. Edd. 178. 182).

88 Ueber das Etymologische des Namens s. D. Gramm. I, 527. D. Myth. 191 f. vgl. noch Hým. 9: minn frí.

und Vertraute, mit den jungfräulich flatternden Haaren (*Sn. Edd.* 36), iſt die vollgewachſene, bräutliche Jungfrau, daher geziemt ihr der Verlobungsring. Schleier und Goldring, welche Nanna noch aus der finſteren Unterwelt zum Gedächtniß heraufſchickt, ſind wohl nichts Anderes, als Blumen des Spätſommers. Wie man Thiaſſis Augen und Örvandils Zehe unter die Geſtirne verſetzte und nach Friggs hausfräulichem Rocken ein Sternbild ſchwediſch Friggerock benannt iſt (*Ihre, Gloss.* I, 603), ſo wurden auch Blumen- oder Pflanzennamen der Götterwelt entnommen: Baldurs Braue, Týs Helm, Thórs Hut, Sifs Haar, Friggs Gras[89], denen ſich nun Friggs Schleier und Fullas Fingergold anreihen mögen. Das bunte Spiel der norwegiſchen Wieſenblumen iſt berühmt, ein kurzer, doch heißer Sommer läßt ſie in ſeltener Fülle und Manigfaltigkeit erblühen.

Die Liebe Baldurs und Nannas, des Lichtes und der Blüthe, bildet ein Seitenſtück zu der Liebe Bragis und Iduns, des Geſanges und der Sommergrüne, und die Aehnlichkeit dieſer Mythen iſt aufklärend für beide[90].

89 Ueber mythologiſche Pflanzennamen ſ. Lex. myth. 105 sq. 486 sq. 690 sq. D. Gramm. III, 374.

90 Baldurs und Nannas Sohn iſt Forſeti (Sn. Edd. 51), der Vorſitzer, deſſen Saal Glitnir, der Glänzende, mit Gold

Es liegt im Weſen Thôrs, daß ihm das Schickſal Baldurs, ſeines ſommerfreundlichen Bruders, nicht gleichgültig bleiben kann. In der Erzählung Saxos (III, 41) kämpft er, zugleich mit Odin und der übrigen Götterſchaar, auf Balders Seite gegen Hother. Dem gewaltigen Schwung ſeiner Keule vermag nichts zu widerſtehen und er hätte damit den Sieg für Balder entſchieden, wenn nicht Hother, als ſchon die Seinigen wichen, den Griff der Keule abgehauen (præciso manubrio), dieſelbe dadurch unbrauchbar gemacht und ſo die Götter zur Flucht genöthigt hätte. Nach dem früher angeführten Zwergmythus (*Sn. Edd.* 131 f.) hatte Thôrs Hammer ſchon aus der Werkſtätte das Gebrechen mitgebracht, daß der Schaft zu kurz war. In der j. Edda erſcheint Thôr erſt bei Baldurs Leichenfeier, wobei er mit dem Hammer das Rieſenweib Hyrrokin bedroht und den Scheiterhaufen weiht. Angeſehene Männer auf Schiffen zu verbrennen,

geſtützt und mit Silber gedeckt iſt; hier weilt Forſeti meiſten Tags und beſchwichtigt alle Streitſachen (Grimn. 15). Dieſer Saal iſt, nach Sn. Edd. 51, die beſte Urtheilſtätte bei Göttern und Menſchen. Forſeti erſcheint hiernach als ein Gott der Dingſtätte, der Lichtglanz ſeiner Wohnung aber, welche hierin derjenigen ſeines Vaters gleicht, und zugleich ſeine Abſtammung von Baldur und Nanna, erklärt ſich damit, daß die Zeit des Lichtſieges und der Blüthe auch für Abhaltung des Gerichtes die geeignetſte war, da ſolches im Freien und nur bei obenſtehender Sonne gehegt wurde.

zeigt ſich auch anderwärts als altnordiſche Sitte[91]. Da nun Baldurs Tod in den Eintritt der heißeſten Jahreszeit fällt, ſo wird der Vollzug ſeines Begängniſſes einer jötuniſchen Feuergewalt übertragen. Die Rieſin Hyrrokin, die Feuerberauchte, wird aus Jötunheim berufen, um das Schiff mit dem Holzſtoße vom Strande zu bringen. Ihr Name wie ihr ganzes Auftreten, ihr Herritt auf dem ſchlangengezäumten Wolfe, den vier Berſerke Odins zu Boden werfen müſſen, der Stoß, den ſie dem Schiffe gibt, daß Feuer aus den Rollen fährt und alle Lande zittern[92], all Dieſes zuſammen läßt in ihr ein dem Glutrieſen Geirröd ähnliches Weſen erkennen, ſie iſt der verſengende Sommerbrand, der erderſchütternde, vulkaniſche Ungeſtüm (vgl. Lex. myth. 23). Das Schiff Hringhorni, das Ringhornige, bezeichnet die Bahn des Lichtes, den Sonnenlauf, der jetzt ſeinen Höhepunkt erreicht und mit Baldurs Tode ſeinen Stillſtand genommen hat, am Strande feſtſitzt. Der gewaltſame Stoß, womit die Rieſin es vortreibt, iſt die Wende dieſes Laufs. Die Sage meldet, wie ein Schiff mit dem Scheiterhaufen, darauf der todte Seeheld Haki gelegt iſt, brennend in das Meer hinausläuft (*Yngl. S.* c. 27),

91 Belege dafür gibt eine Abhandlung von Werlauff in den Antiqvariske Annaler IV (Kjöbh. 1827), 281 f.

92 Sn. Edd. 66: „lavnd avll skulfu.“ Das Erdbeben heißt isl. landskiálfti, m. vgl. Sn. Edd. 70.

ſo fährt nun Hringhorni, flammend in Sommerglut, dahin, aber es trägt nur noch die Leiche ſeines Gottes. Thôr iſt gegen Hyrrokin entrüſtet, wie gegen alles Jötunenvolk, und nach dem ſchon erwähnten Liedesbruchſtücke ſcheint er ſie erſchlagen zu haben, worüber es vielleicht noch einen beſondern Mythus gab.

Sowie Thôr den übrigen Göttinnen der ſchönen und fruchtbaren Jahreszeit, Freyja, Idun, Sif, befreundet iſt und ſich ihrer thätig annimmt, ſo muß ihm auch der Tod Nannas, des lieblichſten Schmuckes der von ihm beſchützten Erde, nahe gehen und er äußert ſeinen trotzigen Unmuth, indem er ihr den Zwerg Lit, der ihm vor die Füße läuft, in das Feuer nachwirft. Lit (*Litr*), die Farbe, der reiche, friſche Schmelz des Frühſommers (Lex. myth. 23), muß mit hinab, wann Baldur und Nanna zu Aſche werden.

Thôr iſt auch nachmals am eifrigſten dabei, als die Âſen, zur Rache des Verraths an Baldur, den Loki fangen und feſſeln (*Sn. Edd.* 70).

Schon die bisher beleuchteten Mythen zeigten den Schirmer der Erde in mehrfacher Anſtrengung gegen das Element des Waſſers. Er mußte den wachſenden Strom durchwaten und brach den Rieſentöchtern, die denſelben angeſchwellt, das Genicke. Auf Hlêsey ſchlug er die wilden Weiber, die ſein Schiff losge-

wunden, ihn ſelbſt mit Eiſenkeulen bedroht und Thiâlfi vertrieben hatten. Der treue Diener Thôrs gewann ſeinerſeits dem Meeresgrunde die Inſel Gotland ab. Auch in den Spielen bei Útgardsloki ſchien dieſes Verhältniß durch, indem Thôr die See zur Ebbe trank und die graue Katze zu lüpfen bemüht war. Mit dem Meere, darin die volle Macht des Elementes geſammelt iſt, trifft aber der Gott noch weiter thatkräftig zuſammen, im Jahreswechſel mit dem winterlichen, beeisten, und dem ſommerlichen, geöffneten, im größeren Weltkampfe mit dem erdzerſtörenden, ihm ſelbſt verderblichen. Dieſe dreierlei Beziehungen ſind in den Sagen von Hŷmir, Aegir und der Midgardsſchlange mythiſch ausgedrückt.

14. Hŷmir.

Eddalied von Hŷmir (*Sæm. Edd.* 52—58):

Die Âſen wollen bei Aegir Trinkmahl halten und Thôr ſtellt an ihn dieſes Begehren, aber dem Jötun fehlt es an einem Bierkeſſel. Auf Rache an den Göttern ſinnend, bittet er Thôr, ihm einen Keſſel zu verſchaffen, worin er ihnen Allen brauen möge. Die Götter wiſſen keinen ſolchen zu erlangen, bis Tŷ dem Thôr ſeinen Rath gibt. Im Oſten der Elivâgar, an des Himmels Ende, wohne der Jötun Hŷmir, Tŷs Vater (Stiefvater), der einen geräumigen, eine Raſte tiefen Keſſel habe.

Raſch fahren die Beiden von Âsgard aus den Tag entlang, bis ſie zu Hŷmirs Wohnung kommen. Thôr ſtellt die Böcke ein und geht mit Tŷ zur Halle, wo Dieſer die Großmutter findet, die ihm leidige, mit neunhundert Häuptern. Eine Andre aber geht hervor, allgolden, weißbrauig, und bringt dem Sohne kräftiges Bier. Sie hält für nöthig, die Ankömmlinge unter Keſſel zu ſetzen, weil ihr Liebhaber manchmal unfreundlich gegen Gäſte ſey. Spät erſt kommt Hŷmir vom Weidwerk heim; Eisberge ſchallen, als er in den Saal tritt, gefroren iſt des Greiſes Backenwald. Ihm wird geſagt, daß der Sohn gekommen, den ſie von weitem Weg erwartet, und mit demſelben Veor, der Freund des Menſchengeſchlechts, Beide ſitzen, ſich zu wahren, hinter der Säule. Aber die Säule zerſpringt vor des Jötuns Blicke und entzweigebrochen iſt der Balke; acht Keſſel fallen herab und ein hartgeſchmiedeter bleibt ganz. Die Gäſte gehen hervor und dem alten Jötun ahnt nichts Gutes, als er Thôr mit Blicken mißt. Er läßt drei Stiere ſieden, von denen Thôr allein vor Schlafengehen zwei verzehrt. Der graue Hŷmir findet darum nöthig, für die Mahlzeit des nächſten Abends durch Fiſchfang zu ſorgen, und Thôr iſt bereit, auf das Meer zu rudern, wenn der Jötun ihm Köder gebe. Der Rieſe heißt ihn ſolchen in

der Heerde ſuchen, worauf Thôr in den Wald eilt und einem ſchwarzen Stiere den Kopf abreißt. Er heißt den Jötun immer weiter hinausrudern, wozu Dieſer jedoch wenig Luſt hat. Hŷmir zieht an der Angel zwei Wallfiſche zugleich auf, im Hinterboot aber ködert Thôr mit dem Stierhaupte, nach welchem die den Göttern verhaßte, länderumgürtende Schlange ſchnappt. Kühn zieht Thôr die Giftglänzende zum Schiffsrand empor und trifft mit dem Hammer ihr häßliches Haupt. Felſen hallen, Klüfte heulen, die alte Erde fährt zuſammen, die Schlange ſinkt in das Meer. Auf der Rückfahrt iſt Hŷmir mißgelaunt und ſtill, dann heißt er ſeinen Gefährten die Wallfiſche heimtragen oder das Boot befeſtigen. Thôr hebt dieſes zuſammt Schöpfwaſſer und Schiffsgeräth am Vordertheil auf und trägt es nach Hŷmirs Hofe. Aber noch will der Jötun ihn nicht für einen ſtarken Mann erkennen, wenn er nicht den Kelch dort zu brechen vermöge. Thôr faßt den Kelch und ſchlägt ſitzend damit den Fels entzwei und Säulen mittendurch, doch bleibt derſelbe ganz. Da räth die ſchöne Freundin, ihn auf des Jötuns harte Hirnſchale zu ſchlagen. Ganz in Âſenkraft wirft ſich Thôr zu ſolchem Schlage, heil bleibt des Greiſes Haupt, aber der Becher iſt zerborſten. Hŷmir bedauert den Verluſt, doch ſteht noch zu erproben, ob die

Gäſte den Keſſel aus dem Saale bringen. Tŷ verſucht zweimal vergeblich ihn zu rücken. Thôr aber faßt ihn am Rande, tritt den Eſtrich des Saales durch und lüpft ſich den Keſſel auf's Haupt, an die Ferſen ſchlagen ihm die Hebringe. Nicht weit ſind ſie damit gekommen, als Thôr zurückblickt und von Oſten her aus Höhlen vielhauptiges Volk mit Hŷmir nacheilen ſieht. Er hebt ſich den Keſſel von den Schultern, ſchwingt den mordluſtigen Miölnir und erſchlägt Hŷmirs ganzes Gefolge. Auf dem weiteren Wege ſtürzt einer von Thôrs Böcken, wobei bekannter Buße dafür gedacht wird. Zuletzt aber bringt er den Keſſel, den Hŷmir hatte, zur Verſammlung der Götter, die nun jede Leinernte bei Aegir zechen werden.

In der j. Edda wird Thôrs Fiſchfang mit Hŷmir ohne alle Berührung des Abenteuers mit Keſſel und Kelch, auch ſonſt mit eigenthümlichen Zügen, erzählt. Thôr kommt ohne Geſpann und Begleitung, als ein junger Geſell, zu dem Jötun, bei dem er übernachtet. Als er in der Frühe demſelben auf die Fiſchjagd folgen will, äußert Hŷmir anfänglich ſein Bedenken, daß der Gaſt zu jung und klein ſey und es ihn im Meere draußen frieren möchte. Der Stier, dem hierauf Thôr den Kopf abreißt, wird Himinbriot genannt. Thôr rudert kräftig mit und nach ſeinem Verlangen fahren ſie über die gewöhnlichen Fiſchplätze des Rieſen

hinaus. Hŷmir hält es ſo weit außen für gefährlich wegen der Midgardsſchlange. Nachdem Thôr dieſelbe angeködert und die Angel ihr im Kiefer haftet, zuckt ſie ſo ſtark, daß er mit beiden Fäuſten auf den Schiffsrand geworfen wird. Aber in Zorn und Âſenſtärke ſperrt er ſich ſo feſt, daß er mit den Füßen das Schiff durchſtößt und ſich gegen den Grund ſtemmt; ſo zieht er die Schlange an den Bord herauf. Ein furchtbarer Anblick, wie Thôr die Augen auf die Schlange ſchärft, dieſe aber von unten ihn anſtiert und Gift bläst! Der Jötun Hŷmir wechſelt die Farbe, als er das Ungethüm ſieht und die See aus- und einſtrömt. Als eben Thôr den Hammer emporhebt, ſchneidet der Jötun das Fiſchſeil ab und die Schlange verſinkt in das Meer. Thôr wirft ihr den Hammer nach und man ſagt, ihr ſey am Grunde das Haupt abgeſchlagen worden. Die Wahrheit aber iſt, daß die Midgardsſchlange noch lebt und im Meere liegt. Sofort ſchwingt Thôr die Fauſt und trifft den Rieſen ſo an's Ohr, daß er über Bord ſtürzt und man ſeine Fußſohlen ſieht. Thôr aber watet an das Land (*Sn. Edd.* 61—63).

Zahlreiche Bruchſtücke von Skaldenliedern (geſammelt und erläutert im Lex. myth. 187 sq. 208 sqq.) betreffen gleichfalls die Ausfahrt Thôrs mit Hŷmir und das Abenteuer mit der Schlange. Sie ſtimmen mit obiger Darſtellung der j. Edda und namentlich zeigt ſich, daß bei dieſer Ûlfs Hûsdrâpa benutzt wurde, mit

der jedoch der Erzähler insoweit nicht einverstanden ist, als nach ihr Thôr der Schlange das Haupt abschlägt. Wenn nun gleich das Eddalied von Hŷmir durch die künstliche Dunkelheit der Sprache sich als eines der späteren zu erkennen gibt[93], so liegt doch hierin kein genügender Grund seinen mythischen Inhalt für verdächtig und die mit den Bruchstücken der Skaldenlieder übereinstimmende Darstellung der prosaischen Edda für die allein ächte zu erklären. Es besteht zwischen beiderlei Darstellungen im Wesentlichen kein Widerspruch, nur erscheint in der einen Hŷmir als Hauptgegenstand, die Begegnung mit der Midgardsschlange aber als Episode, in der andern verhält es sich umgekehrt. Jene nun, die des Eddaliedes, ist hier zunächst zu erörtern.

Der Jötun Hŷmir, Dämmerer[94], ist mit kenntlichen Zügen gezeichnet. Er wohnt an des Himmels Ende, im Osten der Elivâgar, der urweltlichen Eisströme; als er, vom Weidwerk heimkehrend, in den Saal tritt, schallen die Eisberge und der Bart des Greises ist gefroren; vor seinem Blicke berstet die Säule, es ist die zersprengende Gewalt des Frostes.

93 Die fremdartigen Wörter kalkr (Str. 27. 29) und api (Str. 20) kommen auch in andern Eddaliedern vor, ersteres in Aeg. 55, letzteres in Lodhfafn. 15, Grimn. 34 (wo es auch wegfallen kann), Fafn. 11 (vgl. Grimm, Lied. d. ält. Edda I, 186.)

94 Lex. isl. hûm, n. crepusculum. at hûmaz, vesperascere. at hŷma, dubium hærere, qs. dormiturientem. Vgl. Edd. Havn. I, Gloss. 595. D. Myth. 303.

Hŷmir verkündet ſich als Froſt- und Eisrieſen ebenſo entſchieden, als in Geirröd, ſeinem Gegenſtücke, der Glut-jötun nicht zu verkennen war. Auch der Name Dämmerer begründet ſich nun in der Lichtarmuth des hoch-nordiſchen Winters. Man darf nur eine Schilderung der Eiswelt an und in den arktiſchen Meeren vor ſich nehmen, um ſich in Hŷmirs Heimweſen zu verſetzen. Dort ſind Ströme von Eismaſſen, dort thürmen ſich am Strand, in den Baien, aus den im Sommer dahin abfließenden Schneewaſſern ungeheure Eisberge, die ſich, wenn ſie zu ſolcher Höhe angeſtiegen, mit furchtbarem Krachen in das ſie unterwühlende Meer ſtürzen; eben dort ſind auch die Fiſchplätze des Wallfiſchfanges und Hŷmir warnt, in der j. Edda, ſeinen Gaſt nicht umſonſt, daß es ihn da draußen frieren werde. Wenn mit der Rinderheerde des Sturmgebirgrieſen Thrym das Gewölke gemeint war, ſo ſind unter derjenigen des Eisrieſen Hŷmir die wandelnden Gletſcher zu verſtehen und der Stier Himmelbrecher (*Himinbriotr*) iſt ſolch ein hoch-gezackter Eisblock. Daß dieſer Stier ein ſchwarzer (*alsvartr*) genannt wird, ſteht nicht entgegen, denn das ſchwimmende Eis erſcheint dunkelfarbig[95].

95 Man vgl. hieher überhaupt den Aufſatz: „Ueber die Eis-maſſen in den nördlichen Meeren.“ Ausland, 1835, Nr. 68, 69, und dann beſonders die Stelle: „ſo lang es (jenes Treib-eis) ſchwimmt, erſcheint es faſt ſchwarz.“

Von Hŷmir muß Thôr den Braukeſſel holen, wenn die Götter ſollen bei Aegir zu Gaſte ſeyn. Aegir iſt das Meer, beſonders in Beziehung auf Schiffahrt. Von Natur jötuniſch, kann er doch mit den Âſen in Gaſtfreundſchaft kommen, in derjenigen Jahreszeit, in welcher auch er ſich zahm und umgänglich anläßt. Er iſt bei ihnen in Âsgard zu Gaſte geweſen und, durch ihre Bewirthung kirre gemacht, hat er ſie über drei Monate zu ſich eingeladen (*Sn. Edd.* 79. 129). Wahrzeichen dieſer Gaſtfreundſchaft iſt der Braukeſſel, das Vermiſſen und die Beiſchaffung deſſelben iſt bildlicher Ausdruck der bald unwirthlichen, bald wirthlichen Beſchaffenheit des Wellenreichs. Auch der Art des Elementes entſpricht es, ein Trankgefäß zum Sinnbilde jenes Gaſtverkehrs zu nehmen; Aegirs Braukeſſel iſt die geöffnete See und die Meilentiefe deſſelben bezeichnet den Abgrund des Meeres. Solang aber Buchten und Sunde zugefroren ſind und ſich das Treibeis vom hohen Norden herabſchiebt, iſt der große Keſſel in des winterlichen Hŷmirs Verſchluſſe. Daraus muß der Freund des Menſchengeſchlechts, der ſommerkräftige Thôr, als werdender Sommer in Jünglingsgeſtalt (*Sn. Edd.* 61) ausziehend, ihn löſen. Dieß gelingt erſt, nachdem Thôr mit Âſenſtärke den Kelch des Jötuns an deſſen hartem Schädel zerſchlagen hat, nachdem der feſte Eiskryſtall gebrochen und zerſchellt iſt. Aus neueren Reiſeberichten iſt bekannt, daß die

Bewohner des äuſſerſten Nordens, wie ſie ihre Hütten aus Schnee erbauen, ſo auch Becher und andres Geräth aus Eiſe fertigen; ein ſolcher Eisbecher iſt Hŷmirs Kelch, deſſen Zerſchlagung den Bruch des Eiſes überhaupt vorſtellt. Doch mit dem Bruche des Eiſes iſt Aegirs Gebiet noch nicht beruhigt und wirthbar gemacht, vielmehr tobt gerade dann die See am ungeſtümſten. Darum muß mit der Erlangung des Keſſels die Bändigung der Midgardsſchlange verbunden ſeyn. In dieſer iſt, wie weiterhin ſich beſtätigen wird, der ganze Zorn des Meeres, die zurückgedrängte, aber ſtets feindſelig und zerſtörungsgierig anſtrebende Urkraft des Elementes verbildlicht, während Aegir das in der geordneten Welt, wenn auch nothdürftig und unwillig, gebundene Flutenreich darſtellt. Die Midgardsſchlange hat dem gemäß ihren Aufenthalt weit auſſen im Ocean, dem Aegir dagegen wird eine Inſel des Binnenmeers zur Wohnſtätte angewieſen (*Sn. Edd.* 79). Thôr fährt nach jener aus, er ködert ſie mit dem abgeriſſenen Stierhaupte, nach dem ſie gierig ſchnappt, das Meer verzehrt ja die ſchwimmenden Eistrümmer, wie der eisſchmelzende Donnergott ſelbſt am Abend zuvor zwei ſolche Rinder Hŷmirs aufgezehrt hat; der Schlange verſetzt er nun den gewaltigen Hammerſchlag, von dem ſie in die Tiefe ſinkt. Nachdem er ſo dieſelbe geſchreckt und den Keſſel erworben, iſt es den Göttern fortan möglich, bei Aegir

ſo fährt nun Hringhorni, flammend in Sommerglut, dahin, aber es trägt nur noch die Leiche ſeines Gottes. Thôr iſt gegen Hyrrokin entrüſtet, wie gegen alles Jötunenvolk, und nach dem ſchon erwähnten Liedesbruchſtücke ſcheint er ſie erſchlagen zu haben, worüber es vielleicht noch einen beſondern Mythus gab.

Sowie Thôr den übrigen Göttinnen der ſchönen und fruchtbaren Jahreszeit, Freyja, Idun, Sif, befreundet iſt und ſich ihrer thätig annimmt, ſo muß ihm auch der Tod Nannas, des lieblichſten Schmuckes der von ihm beſchützten Erde, nahe gehen und er äußert ſeinen trotzigen Unmuth, indem er ihr den Zwerg Lit, der ihm vor die Füße läuft, in das Feuer nachwirft. Lit (*Litr*), die Farbe, der reiche, friſche Schmelz des Frühſommers (Lex. myth. 23), muß mit hinab, wann Baldur und Nanna zu Aſche werden.

Thôr iſt auch nachmals am eifrigſten dabei, als die Âſen, zur Rache des Verraths an Baldur, den Loki fangen und feſſeln (*Sn. Edd.* 70).

Schon die bisher beleuchteten Mythen zeigten den Schirmer der Erde in mehrfacher Anſtrengung gegen das Element des Waſſers. Er mußte den wachſenden Strom durchwaten und brach den Rieſentöchtern, die denſelben angeſchwellt, das Genicke. Auf Hlêsey ſchlug er die wilden Weiber, die ſein Schiff losge-

wunden, ihn selbst mit Eisenkeulen bedroht und Thiâlfi vertrieben hatten. Der treue Diener Thôrs gewann seinerseits dem Meeresgrunde die Insel Gotland ab. Auch in den Spielen bei Útgardsloki schien dieses Verhältniß durch, indem Thôr die See zur Ebbe trank und die graue Katze zu lüpfen bemüht war. Mit dem Meere, darin die volle Macht des Elementes gesammelt ist, trifft aber der Gott noch weiter thatkräftig zusammen, im Jahreswechsel mit dem winterlichen, beeisten, und dem sommerlichen, geöffneten, im größeren Weltkampfe mit dem erdzerstörenden, ihm selbst verderblichen. Diese dreierlei Beziehungen sind in den Sagen von Hŷmir, Aegir und der Midgardsschlange mythisch ausgedrückt.

14. Hŷmir.

Eddalied von Hŷmir (*Sæm. Edd.* 52—58):

Die Âsen wollen bei Aegir Trinkmahl halten und Thôr stellt an ihn dieses Begehren, aber dem Jötun fehlt es an einem Bierkessel. Auf Rache an den Göttern sinnend, bittet er Thôr, ihm einen Kessel zu verschaffen, worin er ihnen Allen brauen möge. Die Götter wissen keinen solchen zu erlangen, bis Tŷ dem Thôr seinen Rath gibt. Im Osten der Elivâgar, an des Himmels Ende, wohne der Jötun Hŷmir, Tŷs Vater (Stiefvater), der einen geräumigen, eine Raste tiefen Kessel habe.

Raſch fahren die Beiden von Âsgard aus den Tag entlang, bis ſie zu Hŷmirs Wohnung kommen. Thôr ſtellt die Böcke ein und geht mit Tŷ zur Halle, wo Dieſer die Großmutter findet, die ihm leidige, mit neunhundert Häuptern. Eine Andre aber geht hervor, allgolden, weißbrauig, und bringt dem Sohne kräftiges Bier. Sie hält für nöthig, die Ankömmlinge unter Keſſel zu ſetzen, weil ihr Liebhaber manchmal unfreundlich gegen Gäſte ſey. Spät erſt kommt Hŷmir vom Weidwerk heim; Eisberge ſchallen, als er in den Saal tritt, gefroren iſt des Greiſes Backenwald. Ihm wird geſagt, daß der Sohn gekommen, den ſie von weitem Weg erwartet, und mit demſelben Veor, der Freund des Menſchengeſchlechts, Beide ſitzen, ſich zu wahren, hinter der Säule. Aber die Säule zerſpringt vor des Jötuns Blicke und entzweigebrochen iſt der Balke; acht Keſſel fallen herab und ein hartgeſchmiedeter bleibt ganz. Die Gäſte gehen hervor und dem alten Jötun ahnt nichts Gutes, als er Thôr mit Blicken mißt. Er läßt drei Stiere ſieden, von denen Thôr allein vor Schlafengehen zwei verzehrt. Der graue Hŷmir findet darum nöthig, für die Mahlzeit des nächſten Abends durch Fiſchfang zu ſorgen, und Thôr iſt bereit, auf das Meer zu rudern, wenn der Jötun ihm Köder gebe. Der Rieſe heißt ihn ſolchen in

der Heerde ſuchen, worauf Thôr in den Wald eilt und einem ſchwarzen Stiere den Kopf abreißt. Er heißt den Jötun immer weiter hinausrudern, wozu Dieſer jedoch wenig Luſt hat. Hŷmir zieht an der Angel zwei Wallfiſche zugleich auf, im Hinterboot aber ködert Thôr mit dem Stierhaupte, nach welchem die den Göttern verhaßte, länder-umgürtende Schlange ſchnappt. Kühn zieht Thôr die Giftglänzende zum Schiffsrand empor und trifft mit dem Hammer ihr häßliches Haupt. Felſen hallen, Klüfte heulen, die alte Erde fährt zuſammen, die Schlange ſinkt in das Meer. Auf der Rückfahrt iſt Hŷmir mißgelaunt und ſtill, dann heißt er ſeinen Gefährten die Wallfiſche heimtragen oder das Boot befeſtigen. Thôr hebt dieſes zuſammt Schöpfwaſſer und Schiffsgeräth am Vordertheil auf und trägt es nach Hŷmirs Hofe. Aber noch will der Jötun ihn nicht für einen ſtarken Mann erkennen, wenn er nicht den Kelch dort zu brechen vermöge. Thôr faßt den Kelch und ſchlägt ſitzend damit den Fels entzwei und Säulen mittendurch, doch bleibt derſelbe ganz. Da räth die ſchöne Freundin, ihn auf des Jötuns harte Hirnſchale zu ſchlagen. Ganz in Âſenkraft wirft ſich Thôr zu ſolchem Schlage, heil bleibt des Greiſes Haupt, aber der Becher iſt zerborſten. Hŷmir bedauert den Verluſt, doch ſteht noch zu erproben, ob die

geben noch weitere Züge zu dem Mythus von Aegirs Gastgebot. Sowie Odin, als die Âsen Aegir bewirtheten, am Abend blanke Schwerter in den Saal hatte bringen lassen, bei deren Glanze man keines andern Lichtes benöthigt war, so läßt nun Aegir lichtes Gold auf den Estrich seiner Halle tragen, wovon dieselbe, wie durch Feuer, erleuchtet wird, daher das Gold in der Dichtersprache Aegirs Feuer, Aegirs Licht ꝛc. heißt; Bier und andrer Bedarf schafft sich selbst herbei, auch ist dort eine große Friedstätte. Thôr befindet sich beim Beginn des Mahles auf der Ostfahrt, Trölle zu schlagen.

Die Bedeutung des Gastverkehrs der Âsen mit Aegir ist bereits angegeben. Unter den bei ihm Versammelten sind besonders auch sämmtliche Götter des Vanenstammes und die letzterem befreundeten Lichtâlfe, denn soll das Meer besänftigt seyn, so müssen die milden Luftgeister walten. Freys Diener Beiggvir, Bieger, den Loki als den kleinen, wedelnden, feigen verspottet, und dessen Gattin Beyla, Biegung, sind Sommerlüfte, die nur leicht und schmeichelnd Gezweig und Halme biegen. Baldur ist schon aus dem Kreise der Âsen verschwunden, das Gelage findet, wie im

Erzählung, wie Fimafeng von Loki erschlagen und Letzterer dann von den Âsen verfolgt wird, paßt nicht zum Anfange des Liedes, woselbst Loki, ohne irgend einen Bezug auf jenen Vorgang, neu hinzukommt.

vorigen Mythus beſagt iſt, erſt im ſpäteren Theile des Sommers, nach der Sonnenwende, ſtatt. Wie der Saal des kriegeriſchen Odins von Schwertern erleuchtet war, ſo iſt es Aegirs Halle von blankem Golde, das auf den Eſtrich getragen worden. Im Grunde des Meeres ſind all die Schätze gehäuft, welche die gierige Flut verſchlungen hat. Rân, Raub, Aegirs Gemahlin, beſitzt ein Netz, womit ſie ihre Beute hinabzieht (*Sn. Edd.* 129). Nach der Saga von Fridthiof zertheilt dieſer Held, als der ſtürmiſche Aegir ihm und ſeinen Schiffsgenoſſen Verderben droht, einen Goldring, denn Gold ſoll man an den Gäſten ſehen, die in Râns Säle zur Herberge kommen (*Fornald. S.* II, 78. 494). Im Leuchten des windſtillen Meeres mochte man den Glanz des verſunkenen Goldes ſpielen ſehn. Aegirs Diener Eldir, Feurer, iſt es wohl, der für ſolche Beleuchtung zu ſorgen hat[101]. Daß bei Aegirs Mahle das Bier ſich ſelbſt herbeiſchafft, damit iſt die flutende Bewegung des Meeres bezeichnet (vgl. Edd. Havn. I, 149. not. 3), gemäß obiger Erklärung des Braukeſſels.

Hat nun aber der Jötun Aegir, nach dem vorhergehenden Mythus, von Anfang an nur übelwillig ſich zur Bewirthung der Götter verſtanden, ſo iſt

101 Vgl. im Räthſelliede der Herv. S., Fornald. S. I, 478: Eldis brûdhir. Lex. myth. 59.

auch der Friede ſeines Mahles ein unſicherer. Sie befinden ſich hier in einem ihnen unheimiſchen Gebiete, wo Loki mit ſeinen boshafteſten Schmähungen Zugang hat. Schon iſt Baldur ſeiner verderblichen Anſtiftung, der er ſich rühmt, unterlegen, ſeine Frechheit wächst und er zweifelt nicht, eine Feſtlichkeit ſtören zu können, die zum voraus wenig Gewähr ihres Beſtandes hat. In derſelben Zeit, da die Götter ſich mit Aegir vertragen, hat ja ſchon die Abnahme des Lichtes begonnen, die in Loki vertreten iſt. Auch ſchien es bereits, als ſollten die Sommerweſen der Hülfe Thôrs, ihres getreuen Schirmers, entbehren. Aber noch iſt er des Hammers gewaltig und auch dießmal im Augenblicke der Noth unverſehens gegenwärtig. Wie er durch Beiſchaffung des Keſſels die Halle Aegirs wirthbar gemacht, ſo weiß er auch den bedrohten Frieden des Mahles noch kräftig zu behaupten.

16. Midgardsſchlange.

Die Weiſſagung der Vala verkündet in der Schilderung des Weltendes (*Vsp.* 50. 56. 57. Lex. myth. 859):

Midgardsſchlange ſchwellt die Wogen; Thôr ſchreitet zum Kampfe mit ihr, zornmüthig erſchlägt er ſie; alle Männer werden die Heimathſtätten räumen; kaum neun Schritte kommt er von ihr. Die Erde ſinkt in's Meer.

Die j. Edda (71—73) ſagt umſchreibend: dann tobe das Meer an die Lande, weil die Midgardsſchlange in Jötunzorn ſich wende [102] und an das Land hinaufſtrebe; ſie blaſe ſoviel Gift, daß ſie Luft und Waſſer all beſprenge; Thôr geb' ihr den Tod und ſchreite neun Schritte von da hinweg; dann fall' er todt zur Erde von dem Gifte, das ſie auf ihn geblaſen.

102 „fîrir thvî at thâ snýr Midhgardhsormr í jötunmôdh." Dieß iſt aus Vsp. 50 entnommen, wo es heißt: „snýr Jörmungandr í jötunmôdhi." Auch in Sn. Edd. 32 erſcheint Jörmungandr identiſch mit der Midgardsſchlange: „Jörmungandr, that er Midhgardhsormr." Ebenſo bei dem Skald Bragi, Sn. Edd. 101 (Lex. myth. 209). Hiemit übereinſtimmend wird Jörmungandr unter den Schlangennamen aufgeführt, Sn. Edd. 180, während gandr unter den Benennungen des Wolfes, ebd. 178 f. 222, nicht vorkommt. Dagegen iſt nach Raſk und Afzelius, in den Regiſtern zu Sn. Edd. 578 und Saem. Edd. 283, unter Jörmungandr der Wolf Fenrir gemeint. Für dieſe Anſicht zeugt nicht bloß die einzige Stelle der Eddalieder, welche jenen Namen gibt, die angeführte Str. 50 der Vsp. (Saem. Edd. 8, auch Sn. Edd. 74), nach ihrem vollſtändigen Zuſammenhange: „Jörmungand wendet ſich (snýr) in Jötunzorne; die Schlange (ormr) drängt die Wogen, aber der Adler ſchreit." Auch ſonſt wird gandr gleichbedeutend mit úlfr, vargr gebraucht. (Vgl. Hrafn. 40: „gavndom ridho," mit Hyndl. 5, Sn. Edd. 66 und Saem. Edd. 146, ſ. auch Landn. 486, Edd. Havn. I, Gl. 511, Lex. isl. I, 268.) Jörmungandr iſt: lupus maximus (ſ. über iörmun D. Gramm. II, 448 f.). — Wenn nach Vsp. 56 und Aeg. 58 Thôr gegen den Wolf zu kämpfen geht, ſo iſt Dieß ebenſo zu nehmen, wie wenn nach Grimn. 23 die Einherien zum Kampfe mit dem Wolf ausziehen; durch den Wolf Fenrir, das furchtbarſte der götterfeindlichen Ungeheuer, das zuletzt den Áſenvater Odin ſelbſt verſchlingt, wird der große Endeskampf überhaupt bezeichnet.

Im Eddaliede von Hŷmir (Str. 22) heißt Thôr: der die Geſchlechter ſchirmt, der Schlange Alleintödter.

Die Erde geht nach nordiſchem Glauben im Waſſer unter, während der Himmel vom Feuer zerſtört wird. Solche verderbendrohende und zuletzt wirklich vertilgende Gewalt des Waſſers iſt die Midgardsſchlange. Sie iſt darum eine der furchtbaren Zeugungen Lokis, des Endigers, mit Ângrboda, der Angſtbotin. Bekannt mit den unheilkündenden Weiſſagungen, warf Odin ſie in die tiefe See, von der die Erde umgeben iſt, und die Schlange wuchs ſo ſehr, daß ſie mitten im Meer um alle Lande liegt und ſich in den Schwanz beißt (*Sn. Edd.* 32. *Hŷm.* 22). Daher auch ihr Name Midgardsſchlange (*Midhgardhzormr*), denn Midgard iſt eben die bewohnte Erde, die, ihre künftige Beute, von ihr umgürtet wird. Das Bild iſt von der rieſenhaften Seeſchlange hergenommen, die man da und dort im Meere geſehen haben will, der man aber noch niemals habhaft geworden iſt. So lange die Welt ihren Gang hat, liegt die Midgardsſchlange, wie im Mythus von Hŷmir, weit außen in der Tiefe des Oceans und ihre Bewegung iſt nur aus der Ferne in der ſtürmiſchen Brandung des Meeres erkennbar, wann aber einſt der Endestag hereinbricht, dann ſchwellt ſie mächtiger die Wogen und ſtrebt ungeſtüm an das Land herauf.

Thôr, der Sohn Jörds, der Schutzgott Midgards und ſeiner Bewohner, iſt der geborene Gegner jenes Ungeheuers, das der Erde Verderben droht. Bei Útgardsloki und auf dem Fiſchfange mit Hýmir verſucht Thôr ſich an der Schlange; es ſind kecke Vorſpiele des künftigen, für Beide verderblichen Kampfes[103]. Bei dieſem letzten Kampfe werden die Menſchen von ihrer Heimathſtätte verdrängt und als Thôr, beſchäumt vom Gifte der Schlange, niederfällt, da ſinkt die Erde in das Meer. Doch iſt auch die Schlange tödlich getroffen und ſo kann zum andernmal eine friſchgrüne Erde aus dem Meer aufſteigen; die Strömungen fallen und der Aar fliegt überhin, der auf dem Gebirge Fiſche fängt (*Vsp.* 59).

Die kurzabgebrochenen Zukunftſprüche der Vala von der Wiedergeburt der Welt laſſen auch über das Schickſal der Götter manigfachen Zweifel übrig. In Beziehung auf den Mythus von Thôr iſt nur anderwärts, im Eddaliede von Vafthrûdnir (Str. 51. *Sæm. Edd.* 37. *Sn. Edd.* 76), geſagt, daß Môdi und Magni den Miölnir haben und dem Kampf ein Ende machen werden. Im Untergange der alten Erde ward die ihr beigegebene Gotteskraft entbunden,

103 Darum kann auch die Midgardsſchlange auf der Ausfahrt mit Hýmir nicht von Thôr erſchlagen ſeyn (vgl. Sn. Edd. 63); ſie wird nur von ihm geſchreckt und bleibt für die letzte Zeit aufgeſpart.

aber auch die neuaufgetauchte bedarf einer ſolchen zu ihrem Frieden und Gedeihen; in Thôrs Söhnen vererben und verjüngen ſich die Eigenſchaften des Vaters, Âſenmuth und Âſenſtärke, die in Jenen herausgeſtellt waren, mit dem Hammer, dem Werkzeug und Sinnbilde ſeiner ſchützenden und ſegnenden Wirkſamkeit, geht auch dieſe in das neue Weltleben über.

So durchmißt Thôr im Kampfe mit den Elementen ſeine Götterbahn, bis er zuletzt, ein fallender Stern, im Unendlichen wieder verſchwindet. Iſt aber die Sagendichtung eines Volkes zu allſeitiger Ausbildung durchgedrungen, ſo umſchließt ſie mit den göttlichen Dingen auch die menſchlichen und an die Götterſage reiht ſich eine ihr nach Geiſt und Form entſprechende Heldenſage. Die Helden ſind Träger der Vorſtellungen, die das Volk, welches ſie feiert, ſich von der Beſtimmung und dem Schickſal der Menſchheit gebildet hat; in ihren Charakteren, Thaten und Geſchicken beleben ſich die bei ihm herrſchenden Gedanken über das Edle und Tüchtige in der menſchlichen Natur und deſſen Gegenſätze, über die Höhen, die ſie ankämpfend erſtreben ſoll, und die Schranken, die ihrem Uebermuthe geſetzt ſind. Die Sage von den Göttern, den Schöpfern, Erhaltern und Lenkern des Weltalls, wird zwar in dieſem auch dem

Menſchen ſeine Stellung anweiſen und deſſen Geſchichte in den Grundzügen vorzeichnen. In dieſem großen Verbande jedoch kann ſeine Erſcheinung nur eine ſehr untergeordnete ſeyn. Darum ſucht er ſich ein eigenes Feld, wo er ſeine Neigungen und Leidenſchaften, ſeine Beſtrebungen und Kämpfe, ſein Lieb und Leid, ſeinen Glanz und ſeinen Untergang in vollſtändiger Darſtellung ausbreiten kann, wo er ſelbſt in den Vordergrund tritt, wenn auch abhängig von den waltenden Göttern und eben Das vollziehend und erlebend, wozu er von ihnen berufen iſt. Dieſes irdiſche Gebiet der poetiſchen Weltanſchauung, dieſe kleine, doch näherliegende Welt in der großen, unabſehbaren, iſt die Heldenſage.

Im nordiſchen Göttermythus wird die Schöpfung des Menſchen erzählt, ſein Erdenſchickſal angedeutet, ſein künftiger Antheil an den Freuden und dem Kampfe der Götter verkündet. Um die gleiche Achſe bewegen ſich nun auch größere und kleinere Kreiſe der Heldenſage, in denen jene Vorbeſtimmungen erfüllt, die einſtigen, höheren Geſchicke vorbereitet werden. Die Götter ſteigen ſelbſt hernieder oder ſenden ihre Boten und greifen, je nach ihren Eigenſchaften und Zwecken, anregend oder hemmend, hülfreich oder feindſelig, in das menſchliche Treiben ein. Daß zumeiſt Odin, der Erwecker alles Geiſtes und des kriegeriſchen insbeſondre, der Einherien künftiger Führer zum

Weltkampf, in den Geſchichten der Kriegshelden thätig ſey, läßt ſich zum voraus erwarten; er ſteht am Anfang und Ende ihrer Sagen. Aber auch Thôr hat ſeinen Antheil an der Heldenſage. Der eigenſte Schirmer der Erde und ihrer Bewohner kann den irdiſchen und menſchlichen Begebniſſen nicht fremd ſeyn. Seine Gemeinſchaft mit den Menſchen iſt in der Götterſage durch die Aufnahme Thialfis in ſein Geleit und ſeine Kampfgenoſſenſchaft angezeigt und daſſelbe Verhältniß iſt nun auch, von andrem Standpunkt aus, in der Heldenſage aufweisbar. Wenn er gleich in dieſer, worin der kriegeriſche Geiſt im eigentlichen Sinne vorherrſcht, viel ſeltener auftritt, als Odin, ſo geſchieht es doch eben genug, um die bedeutendſten Beziehungen, in welchen jene beiderlei Gebiete der Sagendichtung ſich berühren können, auch ſeinerſeits zur Erſcheinung zu bringen. Als ein reines Verhältniß beider kann es nicht betrachtet werden, wenn im Verlaufe der Zeit Götter und Göttergeſchichten mehr oder weniger in menſchliche Helden und Thaten ſich umgewandelt haben, wenn z. B. bei Saxo und vielleicht ſchon in den ihm vorgelegenen Ueberlieferungen Balder und Hother als irdiſche Heerkönige ſich bekriegen, Odin und Thôr aber nebſt anderen Göttern, als ſolche, an dem Kampfe Theil nehmen. Mögen auch derartige Umwandlungen, wenn ein neuer Geiſt in ſie eingeht, zu eigenthümlichem Leben erwachſen können, ſo ſind

ſie doch immer eine Mißkennung und Trübung des urſprünglichen Mythengehaltes und rechtfertigen keineswegs die Anſicht, als wäre in dieſer menſchlichen Geſtaltung der Götterfabel das natürliche Entſtehen der Heldenſage überhaupt zu ſuchen. Wo Götter- und Heldenwelt, ſich gegenſeitig ergänzend und erklärend, zuſammenbeſtehen, da iſt offenbar auch der vollere und geſundere Zuſtand der Sagenpoeſie. Vermöge dieſes harmoniſchen Zuſammenſeyns werden die höheren Weſen, wo ſie in die Heldenſage einſchreiten, in dem gleichen Charakter und denſelben Ideen handeln, die in den Göttermythen begründet ſind. Eine ſolche Uebereinſtimmung wird ſich, bezüglich auf Thôr, an der Sage von Starkad nachweiſen laſſen, die auch in andrer Hinſicht einen merkwürdigen Uebergang bildet; der Gott wirkt auf das Schickſal dieſes Sagenhelden ebenſo charakteriſtiſch ein, wie er, nach früher angeführten Beiſpielen, manchmal noch in hiſtoriſcher Zeit ſeinem in der Götterſage ausgeprägten Weſen entſprechend den Menſchen erſchien. Zum vollkommenſten Einklange jedoch verbinden ſich beiderlei Sagengebiete, wenn dieſelbe ſinnbildliche Geſtaltung, die in der Götterwelt waltet, ſich auch der menſchlichen Dinge bemächtigt, und in dieſem Verhältniſſe zu den Göttermythen von Thôr werden ſich die ſchließlich folgenden Sagen von Hâlfdan bewähren, deſſen Heldenthum ſelbſt, wie dasjenige des Gottes, ein durchaus bildliches iſt.

17. Starkad.

Veturlidi, ein heidniſcher Skalde vom Schluſſe des zehnten Jahrhunderts, nennt in dem erhaltenen Bruchſtück eines ſeiner Lieder (*Sn. Edd.* 103) mehrere von Thôr bezwungene Jötunweſen. Er ſpricht darin zu Thôr: „Starkad ſtürzteſt du (*steypdhir Starkadhi*)!“ Ausführlicher gedenkt dieſer That die Saga von Hervör im Eingang (*Fornald. S.* I, 412 f. vgl. 513 f.):

Ein Mann mit Namen Arngrim, Rieſe und Bergbewohner (*risi ok bergbûi*), holte ſich aus Ymirs Lande (*Ymislandi*) deſſen Tochter Âma. Sohn dieſer Ehe war Hergrim, genannt Halbtröll; er war bald bei Bergrieſen (*bergrisum*), bald bei Menſchen, Stärke beſaß er gleich Jötunen, war ſehr zauberkundig und ein großer Berſerk. Er nahm aus Jötunheim Ögn Âlfaſprengi und hatte von ihr einen Sohn Grim. An den Oel- oder Âlafällen (*vidh Oelfossu, a. Álufossa*) wohnte Starkad, geheißen Âlajunge (*Starkadhr Áludrengr*), Abkömmling von Thurſen, auch ihnen gleich an Stärke und Art; ſein Vater hieß Störkvid. Ögn Âlfaſprengi war Starkads Verlobte, aber Hergrim raubte ſie ihm, als Starkad nördlich über Elivogar gezogen war. Nach ſeiner Rückkunft forderte er Hergrim zum Holmgang um die Frau. Sie kämpften am oberſten

Falle[104]. Starkad hatte acht Hände und ſchlug mit vier Schwertern auf einmal; ihm ward der Sieg und Hergrim fiel. Ögn ſah ihrem Zweikampfe zu und als Hergrim gefallen war, durchſtach ſie ſich mit einem Schwert und wollte nicht mit Starkad vermählt ſeyn. Starkad nahm nun alles bewegliche Gut (*fé*) Hergrims an ſich und behielt zugleich deſſen Sohn Grim, der bei ihm groß und ſtark heranwuchs. Eines Herbſtes war großes Diſenopfer angerichtet bei König Âlf, dem König über Âlfheim (*Álfheimar*); ſo hieß damals das Land zwiſchen Gautelf und Raumelf. Âlfhild, des Königs Tochter, gieng zum Opfer; ſie war ſchön, wie kein andres Weib, und das ganze Volk in Âlfheim war ſchmucker, als jedes andre derſelben Zeit. In der Nacht aber, als Âlfhild die Heiligthümer beſtrich, nahm Starkad Âlubreng ſie hinweg und mit ſich heim. König Âlf rief da zu Thôr, daß nach Âlfhild geſucht werde; nachmals aber erſchlug Thôr den Starkad und ließ Âlfhild zu ihrem Vater ziehen mit Grim, Hergrims Sohne. Als dieſer zwölf Winter alt war, zog er auf Heerfahrt und ward der größte Kriegsmann. Er freite Bauggerd, Âlfhilds und Starkads Tochter, nahm ſeine Wohnſtätte auf der Inſel Bôlm bei

104 „vidh enn efsta foss at Eydhi.“

auch der Friede ſeines Mahles ein unſicherer. Sie befinden ſich hier in einem ihnen unheimiſchen Gebiete, wo Loki mit ſeinen boshafteſten Schmähungen Zugang hat. Schon iſt Baldur ſeiner verderblichen Anſtiftung, der er ſich rühmt, unterlegen, ſeine Frechheit wächst und er zweifelt nicht, eine Feſtlichkeit ſtören zu können, die zum voraus wenig Gewähr ihres Beſtandes hat. In derſelben Zeit, da die Götter ſich mit Aegir vertragen, hat ja ſchon die Abnahme des Lichtes begonnen, die in Loki vertreten iſt. Auch ſchien es bereits, als ſollten die Sommerweſen der Hülfe Thôrs, ihres getreuen Schirmers, entbehren. Aber noch iſt er des Hammers gewaltig und auch dießmal im Augenblicke der Noth unverſehens gegenwärtig. Wie er durch Beiſchaffung des Keſſels die Halle Aegirs wirthbar gemacht, ſo weiß er auch den bedrohten Frieden des Mahles noch kräftig zu behaupten.

16. Midgardsſchlange.

Die Weiſſagung der Vala verkündet in der Schilderung des Weltendes (*Vsp.* 50. 56. 57. Lex. myth. 359):

Midgardsſchlange ſchwellt die Wogen; Thôr ſchreitet zum Kampfe mit ihr, zornmüthig erſchlägt er ſie; alle Männer werden die Heimathſtätten räumen; kaum neun Schritte kommt er von ihr. Die Erde ſinkt in's Meer.

Die j. Edda (71—73) ſagt umſchreibend: dann tobe das Meer an die Lande, weil die Midgardsſchlange in Jötunzorn ſich wende [102] und an das Land hinaufſtrebe; ſie blaſe ſoviel Gift, daß ſie Luft und Waſſer all beſprenge; Thôr geb' ihr den Tod und ſchreite neun Schritte von da hinweg; dann fall' er todt zur Erde von dem Gifte, das ſie auf ihn geblaſen.

102 „firir thvî at thâ snýz Midhgardhsormr î jötunmôdh." Dieß iſt aus Vsp. 50 entnommen, wo es heißt: „snýs Jörmungandr î jötunmôdhi." Auch in Sn. Edd. 52 erſcheint Jörmungandr identiſch mit der Midgardsſchlange: „Jörmungandr, that er Midhgardhsormr." Ebenſo bei dem Skald Bragi, Sn. Edd. 101 (Lex. myth. 209). Hiemit übereinſtimmend wird Jörmungandr unter den Schlangennamen aufgeführt, Sn. Edd. 180, während gandr unter den Benennungen des Wolfes, ebd. 178 f. 222, nicht vorkommt. Dagegen iſt nach Raſk und Afzelius, in den Regiſtern zu Sn. Edd. 578 und Saem. Edd. 285, unter Jörmungandr der Wolf Fenrir gemeint. Für dieſe Anſicht zeugt nicht bloß die einzige Stelle der Eddalieder, welche jenen Namen gibt, die angeführte Str. 50 der Vsp. (Saem. Edd. 8, auch Sn. Edd. 74), nach ihrem vollſtändigen Zuſammenhange: „Jörmungand wendet ſich (snýr) in Jötunzorne; die Schlange (ormr) drängt die Wogen, aber der Adler ſchreit." Auch ſonſt wird gandr gleichbedeutend mit úlfr, vargr gebraucht. (Vgl. Hrafn. 10: „gavndom ridho," mit Hyndl. 5, Sn. Edd. 66 und Saem. Edd. 146, ſ. auch Landn. 486, Edd. Havn. I, Gl. 511, Lex. isl. I, 268.) Jörmungandr iſt: lupus maximus (ſ. über îörmun D. Gramm. II, 448 f.). — Wenn nach Vsp. 56 und Aeg. 58 Thôr gegen den Wolf zu kämpfen geht, ſo iſt Dieß ebenſo zu nehmen, wie wenn nach Grimn. 23 die Einherien zum Kampfe mit dem Wolf ausziehen; durch den Wolf Fenrir, das furchtbarſte der götterfeindlichen Ungeheuer, das zuletzt den Áſenvater Odin ſelbſt verſchlingt, wird der große Endeskampf überhaupt bezeichnet.

ſetzung Foſſegrim, noch in heutiger Volksſage, ein Dämon norwegiſcher Waſſerfälle (Lex. myth. 679. *Faye*, 57). Störkuds ſiegreicher Kampf mit Hergrim[106] ergibt ſich damit als die brauſende Begegnung zweier Bergſtröme; der mächtigere von beiden, der achthändige Jötun, wird des andern Meiſter. Ihr Streit erhob ſich am oberſten Falle um Störkuds Braut, Ögn Âlfaſprengi aus Jötunheim, in der voraus ein gleichartiges Weſen zu vermuthen iſt. Ögn, Spreu, Âlfaſprengi, Sprenge der Âlfe, Zerſtäubung oder Sprengregen der Lichtgeiſter[107], iſt ein ſchimmernder, jungfräulicher Staubbach, der auch aus Jötunheim, dem Gebirge, kommt und um den die beiden Stromrieſen, zwiſchen denen er niederſprüht, ſich zu reißen ſcheinen. Hergrim hat Ögn

106 In Fornald. S. haben dieſe Namen langen Vokal: Grimr, larvatus; einfacher ſcheint: Grimr, saevus (gewöhnlich: grimmr), altſächſ. und angelſ. grim. Hergrimr, der Heergrimme, Verheerende; oder ſtatt Hiörgrimr, der Schwertgrimme, wie auch Störkud Schwerter (blinkenden Wellenſchlag) führt? Vgl. D. Gramm. II, 460 f. 561. — Die beiden „Grimar" mit den ebenſo benannten Trinkhörnern (Fornm. S. III, 138—140, vgl. 190—192) laſſen ſich gleichfalls auf das mythiſche Stromgeſchlecht zurückführen.

107 Landn. 237: „Thórer Thussasprengr (gigantum disruptor)." Sn. Edd. 102: „á hausprengi Hrúngnis," auf den Schädelbruch, Schädelſprenger Hrúngnirs, Thór. — Lex. isl. at sprengia, dirumpere; sprengr, m. ruptura, diruptio. Ihre, Gloss. II, 754: spronga, conspergere; sprenga, disrumpere. — Oder etwa urſprünglich: Âlfaspraeni? Lex. isl. at spraena, scaturire; spraena, f. rivulus.

geraubt, als Störkud nördlich über Elivogar gezogen war, als der Stromlauf im Winterfroſt ausblieb; Elivâgar, die mythiſchen Eisſtröme, über die Örvandil von Thôr getragen wird, bedeuten die ſtrengſte Winterkälte. Bei ſeiner Rückkehr im Frühjahr, wann die Bergſtröme im Eisbruch überſchwellen, ſtürmt Störkud mit acht Händen und vier Schwertern gegen den Nebenbuhler an. Ögn ſieht dem furchtbaren Kampfe zu und als Hergrim weggerafft iſt, ſinkt ſie mit hinab. Störkud bemächtigt ſich nun aller fahrenden Habe Hergrims, ſeines ganzen beweglichen Waſſerreichthums, und nimmt auch deſſen Sohn Grim, etwa einen Nebenſtrom deſſelben, zu ſich.

In aufſteigender Linie eröffnen ſich, bezüglich auf Hergrim und ſein Geſchlecht, fernere Anſchauungen. Er hat den Zunamen Halbtröll[108], was dahin erklärt wird, daß er bald bei Bergrieſen, bald bei Menſchen geweſen ſey; er ſtrömt theils durch Bergwildniß, theils durch bewohntes oder beſuchtes Land; ein groſſer Berſerk iſt er vermöge ſeiner tobenden Brandung. Sein Vater Arngrim, Adlergrimm, ganzer Rieſe und Felsbewohner, führt noch höher auf das Gebirg, von dem er wie ein Aar herniederrauſcht. Arngrim hat ſeinen Sohn Hergrim mit Âma, der Tochter

108 Hálftröll iſt in Egils S. 4. Beiname eines Mannes. Vgl. ebd. 22: hálfbergrisi; Fornald. S. I, 411: risar ok hálfrisar. D. Gramm. II, 655. Geijer, Svearik. häfd. I, 410.

Ŷmirs, erzeugt; dem Lande dieſes Letztern wird zwar in derſelben Saga (*Fornald.* S. II, 411. 511), wie nachher dem Gebiete des Königs Âlf, ſeine geographiſche Lage angewieſen, man wird aber mit Recht den mythiſchen Geſichtspunkt feſthalten. Ymir, der Urrieſe, der reifkalte Jötun (*Vafthr.* 21), von dem alle andre ſtammen (*Hyndl.* 32), erſcheint auch hier nicht fremdartig; anſchaulicher jedoch ergibt ſich der Fortſchritt in der Gebirgswelt, der bereits bis zur Eisgrenze geführt hat, wenn für „Ŷmir" an dieſer Stelle Hŷmir geleſen wird, wie denn auch anderwärts die beiden ähnlich lautenden Namen verwechſelt ſind [109]. Hŷmir iſt der Eisjötun, der ſeinen Hauptſitz an und in den arktiſchen Meeren hat, wo Thôr ihn aufſucht, und deſſen Tochter nun im ewigen Eiſe des Hochgebirgs einen paſſenden Hausſtand findet, als Mutter jötuniſcher Stromfälle [110].

109 Sn. Edd. 61—65 gibt, in der Erzählung von Thórs Fahrt zu Hymir, den Namen des Jötuns abwechſelnd Ymir und Hymir.

110 Âma wird in Sn. Edd. 210b unter den tröllqvenna heiti aufgeführt; im Lex. isl. findet ſich: âma, amphora, und dieſe Bedeutung des Wortes taugt wohl für die Mutter der Bergwaſſer. Zugleich aber erinnert daſſelbe an jene vielhauptige âma in Hymirs Halle (Hym. 7). Zwar ſpricht der Zuſammenhang dringend dafür, daß dort âma nicht als Eigenname, ſondern für amma, Großmutter, genommen ſey, doch iſt abermals ein Schwanken zwiſchen ähnlichen Wörtern bemerklich (vgl. Fornald. S. I, 513), während beide Mythen auf ein Weſen, als Urquell der Waſſerſtröme, hinleiten. — Sonſt iſt noch in Aeg. 34 von Mädchen (Töchtern) Hymirs

So erſchließt ſich in dieſen Mythen das Leben der nordiſchen Bergſtröme, ihr Stufenfall vom Urſprung an, ihr Lauf durch Wildniß und Anbau, ihr manigfaltiger Charakter, ihre Verzweigung und ihr ringender Zuſammenfluß zum letzten, gewaltigſten Sturze. Der Eindruck dieſer mächtigen Naturerſcheinungen auf das Gemüth der Anwohner iſt auch anderwärtig bezeugt. Thôrſtein Raudnef, ein Isländer, hielt den Waſſerfall, nach dem ſein Beſitzthum benannt war, heilig und brachte ihm Opferſpenden (*Landn.* 341). Auch der norwegiſche Foſſegrim empfängt zum Opfer ein weißes Böcklein, das in den Fall geworfen wird; dafür lehrt er Geige und andres Saitenſpiel, er greift über des Spielmanns rechte Hand und führt ſie ſo lange hin und her, bis das Blut aus jeder Fingerſpitze ſpringt; dann hat der Lehrling ausgelernt und kann ſpielen, daß die Bäume tanzen und die Waſſer in ihrem Sturze anhalten [111]. In ſolche Schule,

die Rede. — In Hym. 16 heißt Hymir: „Hrângnirs grauer Redegeſelle (spialli)“; Dieß ſcheint doch mehr als bloße Umſchreibung des Wortes Jötun zu ſeyn und mag auf die alte Befreundung des Eiſes mit dem Felsgebirge hinweiſen. Vgl. Anm. 58.

111 Faye, 57. D. Myth. 278. Der zaubermächtige Harfner Quintalin in der Saga von Samſon dem Schönen, Cap. 5 ff. (Biörner, Nordiska Kämpa Dater, Stockh. 1737), der Sohn eines Müllers von einem dämoniſchen Weibe (gydhiu), das unter dem Waſſerfall der Mühle lag, gehört, ſeines fremdlautenden Namens unerachtet, der nordiſchen Vorſtellung an.

wo der Wasserfall die Saiten rührt und der Sturm die Harfe schlägt (*Vsp.* 34), giengen auch die Sänger der altnordischen Naturmythen[112].

Zweifelhafter, als das Bisherige, ist Thôrs Verhältniß zu Âlfhild, die er aus der Gewalt Störkuds befreit; diese wunderschöne Tochter des Königs Âlf aus Âlfheim, dessen Bewohner alle durch Schönheit ausgezeichnet sind, scheint ein mythisches Wesen von dem noch wenig bekannten Geschlechte der Lichtâlfe zu seyn und es verhüllt sich hier wohl ein Seitenstück zu den Göttersagen, in welchen Thôr Iduns und Freyjas jötunische Werber straft. Auch die

112 Obige Erklärung des Mythus, wie sie diesem selbst enthoben ist, wird durch folgende Schilderung der norwegischen Wasserfälle und namentlich des Olafoß auch äusserlich bestätigt und veranschaulicht: „Die Namen der Wasserfälle alle zu nennen, wäre eben so ermüdend als unmöglich. Jedes Thal, ja fast jeder Fels hat seinen eigenen, und fast alle sind sie in Form, im Ansehen, in der malerischen Wirkung verschieden. Bald sieht man hier einen donnernd toben, bald schlängelt sich dort einer wie ein silbernes Band, wie ein Netz oder eine Schärpe, die sich vom Gipfel ablöst und in den Lüften flattert; hier bedeckt einer eine ganze Felsenwand, dort rauscht ein anderer mit einem Bogensturz in's Thal hinab, zuweilen vereinigen sich mehrere noch auf der Höhe, und dann gewährt der Herabsturz, wie z. B. beim Olafoß [vidh Ólafossa], wo sich hoch in der Wolkenregion die schon breit schäumenden Gewässer auf der nackten röthlichen Felsabdachung zu einem breiten Schaumbette versammeln, einen imposanten Anblick.“ Neigebaur, Neuestes Gemälde von Schweden, Norwegen und Dänemark, Wien 1835 (Schütz's Allgem. Erdkunde, Bd. 25), S. 276.

Angaben über Grims weiteres Schickſal und über Störkads Nachkommenſchaft ſind dunkel und in ihnen beginnt die Verwirrung des Jötunmythus mit der Heldenſage.

Starkad (bei Saxo Starcatherus) heißt nämlich auch ein berühmter nordiſcher Held, deſſen Thaten und Schickſale, auf der Grenze zwiſchen Sage und Geſchichte ſpielend, ſich in Saxos Werke durch mehrere Bücher hinziehen, aber auch durch anderwärtige Denkmäler in altnordiſcher Sprache ergänzt und erläutert werden. Dieſer Starkather, Storverks Sohn, ſoll, nach Saxo (VI, 102 sq.), aus derjenigen Gegend herſtammen, welche, öſtlich von Schweden, nunmehr von Ehſten und andern barbariſchen Völkern weithin eingenommen ſey; worunter, wenn man es in die mythiſche Weltkunde zurück überſetzt, Jötunheim zu verſtehen iſt[115]. Saxo ſelbſt fügt als fabelhafte Volksmeinung bei:

> Starkather ſey von Rieſen entſproſſen und dieſe Abſtammung habe ſich durch die ungewöhnliche Zahl ſeiner Hände kund gegeben; der Gott Thôr aber habe ihm die vier überzähligen ausgeriſſen und damit ſeine Rieſengeſtalt auf menſchliches Maß herabgebracht.

Beſtimmter leitet die angeführte Saga von Gautrek den Urſprung des Helden Starkad von dem gleich-

115 Vgl. Müller, krit. Unders. 77 f.

namigen Jötun ab. Álfhild, welche Dieſer entführt hatte, kam, durch Thôr befreit, ſchwanger zurück und gebar einen Sohn Stôrvirk (*Stôrvirkr*, auch *Stôrverkr*), der, ſchwarz von Haaren, größer und ſtärker als andre Männer aufwuchs und ein gewaltiger Seeheld (*vîkingr*) wurde. Stôrvirk raubte Ön, eine Tochter des Jarls Freki von Hâlogaland, und erzeugte mit ihr den Sagenhelden Starkad. Allein ſo genau dieſe Erzählung lautet, ſo ſteht ſie doch mit den derſelben Saga einverleibten und dem Helden ſelbſt zugeſchriebenen Liederſtrophen nicht im Einklange. Darin (*Fornald. S.* III, 37) ſagt Starkad von ſeinen höhniſchen Gegnern:

> ſie glauben an ihm die Jötunlarve mit acht Händen zu ſehen, den Hergrimstödter, den Hlôrridi nördlich vor dem Fels der Hände beraubt; die Recken lachen, die ihn ſehen, die häßliche Schnautze, den langen Rüſſel, das wolfgraue Haar ꝛc.

Die Proſa drückt Dieß ſo aus: ſie haben ihn einen wiedergeborenen Jötun geheißen. Der einfache Sinn der mythiſchen Anknüpfung wäre hiernach: der Held Starkad wurde wegen ſeines rieſenhaften und abſchreckenden Ausſehens als der verjüngte Jötun gleichen oder ähnlichen Namens bezeichnet[114]. Die überzähligen

114 Nach Sn. Edd. 127 f. kann in der Skaldenſprache der Mann auch mit Jötunnamen bezeichnet werden und iſt Dieſes die ärgſte Verhöhnung oder Schmähredе.

Hände gehören dem Jötun, nicht, wie bei Saxo, dem Helden an. Die genealogiſche Verbindung Beider aber wird bei ſolcher Anſicht müßig und beruht auf ſpäterem Mißverſtehen. Stôrvirk, der Großwirkende, Thatgroße, und Ön, Arbeit, mit ihrem Vater Freki, dem Frechen, Kecken, und deſſen Söhnen Fiöri und Fŷri, Lebendig und Feurig, bilden eine allegoriſche Stammtafel des Helden, auf ſeine Thatkraft, nicht auf ſeine Geſtalt, bezüglich. Die abſichtliche, fortlaufende Umſetzung der naturbildlichen Namen in ähnlich lautende, dem Heldenthum angepaßte, iſt unverkennbar; aus *Ögn*, Spreu, iſt *Önn*, Arbeit, aus *Störkvidhr*, Starkwald, iſt *Stôrvirkr*, Großwirker, geworden und für *Störkudhr*, Starkwelle, tritt *Starkadhr*[115], der Erſtarkte, ein. Ob ſich in dem Anklange dieſer beiden, urſprünglich ganz verſchiedenen Namen der Knoten geſchürzt habe, wodurch der Jötunmythus mit der Heldengeſchichte, wenn gleich nur äußerlich, verbunden wurde, läßt ſich nicht mehr entſcheiden, aber die ſonſt nicht ungewöhnliche Verwandlung einer mythiſchen Perſon in eine heroiſche oder ſcheinbar geſchichtliche, die mit jener im Grunde gleichwohl nur eine iſt, kann für den vorliegenden Fall

115 Als Eigenname mit Subſtantivbiegung (D. Gramm. I, 769) und zwar zweifacher: gen. Starkadhs (Fornald. S. I, 412. III, 52) und Starkadhar (ebd. I, 351. Sn. Edd. 268). Vgl. Anm. 106.

zum voraus nicht angenommen werden, da ſchon das alte Lied den Jötun und den Helden auseinander hält und die Wiedererſcheinung des Erſtern im Letztern als einen Spott darſtellt.

Eine weitere und bedeutendere Beziehung des Helden Starkad zu den Mythen von Thôr zeigt ſich in der Vorbeſtimmung ſeines Schickſals. Die Saga von Gautrek (*Fornald.* S. III, 32 f.) läßt Starkads Geſchicke durch die Gunſt Odins, der unter dem Namen Hroſſhârsgrani ſein Erzieher iſt, und die Abgunſt Thôrs, vor einer richterlichen Verſammlung, welche nur die der Âſen ſeyn kann, auf folgende Weiſe feſtſetzen:

> Thôr, darüber ungehalten, daß Âlfhild, die Mutter von Starkads Vater, einſt einen Jötun dem Âſathôr vorgezogen, beſtimmt ihrem Enkel Starkad, daß er weder Sohn noch Tochter haben und ſo ſein Geſchlecht beſchließen ſolle. Odin ſchafft ihm, daß er drei Menſchenalter zu leben habe; Thôr, daß er in jedem derſelben ein Nidingswerk, eine Schandthat, vollbringe[116]. Odin verleiht ihm das beſte Waffenzeug und Gewand. Thôr verſagt ihm Land- und Grundbeſitz. Odin gewährt ihm fahrend Gut im Ueberfluß. Thôr legt auf ihn,

116 Solchen Fluches von Thôr erwähnt auch das dem Starkad zugeſchriebene Lied Vikarsbâlk in derſelben Saga (Fornald. S. III, 55).

daß er niemals genug zu haben glaube. Odin gibt ihm Sieg und Geſchicklichkeit zu jedem Kampfe. Thôr, daß er aus jedem eine Knochenwunde davontrage. Odin gibt ihm Dichtergabe, ſo daß er ebenſo fertig dichte, als ſpreche. Thôr fügt hinzu, daß er vergeſſe, was er gedichtet. Odin läßt ihn bei den vornehmſten und beſten Männern angeſehen ſeyn. Thôr ſpricht, er ſolle dem geſammten Volke (*althý'du allri*) verhaßt werden. Die Richter beſtätigen all Dieſes durch Urtheilsſpruch.

Mangelhaft und verworren iſt die Erwähnung dieſer Schickſalſprüche bei Saxo (VI, 103), wo geſagt wird: Odin habe den zuvor ſchon durch ungewöhnliche Körpergröße ausgezeichneten Starkather nicht bloß mit tapferem Geiſte, ſondern auch mit Liederkunſt begabt, um ihn als williges Werkzeug zum Verderben des norwegiſchen Königs Wikar zu gebrauchen; auch hab' er demſelben darum drei menſchliche Lebensalter verliehen, damit Starkather innerhalb dieſer ebenſo viele fluchwürdige Thaten vollbringe.

Die Vorbeſtimmungen, wie ſie in der Saga vollſtändiger und in nothwendigem Gegenſatz angegeben ſind, bewähren ſich durchaus, auch bei Saxo, in den Thaten und Geſchicken des Helden. Ob und wie weit aber jene erſt aus dem Charakter und den Schickſalen Starkads, wie ſolche ſich in der Volksſage bereits darboten, herausgebildet worden oder umgekehrt

die Sage ſich aus den einmal vorangeſtellten Verheißungen weiter entwickelt habe, wird kaum noch zu ermitteln ſeyn. Wahrſcheinlich hat Beides in der Art ſtattgefunden, daß die ſchon vorhandenen Sagen von Starkad auf obige Formeln zurückgeführt und dann dieſe wieder zur Abrundung und Füllung der um ihn gezogenen Sagenreihe fruchtbar gemacht wurden.

Sah man in Starkad eine Jötunlarve oder einen wiedergeborenen Jötun, oder galt er ſonſt für einen Abkömmling des Rieſengeſchlechts, ſo lag es freilich nahe, in Thôr, dem Bekämpfer der Jötune, auch ſeinen Gegner und den Urheber ſeiner Mißgeſchicke zu finden. Allein dieſe Anknüpfung wäre doch nur eine äuſſerliche. Daß, nach Gautreksſaga, Thôr darum gezürnt habe, weil er einſt von Âlfhild dem Jötun nachgeſetzt worden, erſcheint als willkürliche Vermuthung; denn abgeſehen von dem gegen die Abſtammung des Helden Starkad von jener Âlfhild obwaltenden Bedenken, erzählt die Saga vorher gar nicht, daß Thôr ſelbſt um Âlfhild geworben und Dieſe ſtatt ſeiner den Jötun Starkad gewählt habe, ſondern nur, daß ſie von Letzterem weggeführt und von Thôr, den ihr Vater angerufen, Dieſem zurückgebracht worden ſey. Eine erſchöpfende Erklärung der mißhelligen Götterſprüche muß auf den Gegenſatz zwiſchen Odin und Thôr zurückgehen, der früherhin im Harbardsliede nachgewieſen wurde.

Der Günſtling des Kriegsgottes iſt eben darum dem Schutzgotte des Ackerbaus zuwider. Wenn Thôr ihm Nachkommenſchaft und Grundbeſitz verſagt, ſo iſt damit das unſtäte Leben des Kämpen, gegenüber dem anſäßigen des Feldbauers, bezeichnet. Treffliche Waffen, reiche Beute an fahrendem Gut ſind dagegen angemeſſene Geſchenke des Kriegsgottes, welche hinwieder Thôr durch die unerſättliche Begierde verkümmert. Daß Jener den Helden bei den Großen beliebt, Dieſer ihn dem Volke verhaßt macht[117], das beruht auf demſelben Grunde, warum, laut des Harbardsliedes, dem Odin die Jarle, dem Thôr die Thräle zufallen.

Noch aus mehr hiſtoriſcher Zeit, vom Ende des zehnten Jahrhunderts, wird in der Erzählung von der dreitägigen Schlacht Styrbiörns mit ſeinem Vatersbruder, dem Schwedenkönig Eirek (*Fornm. S.* V, 245 ff.), Folgendes berichtet:

In der Nacht vor dem dritten Kampftage opfert Styrbiörn dem Thôr, auf Antrieb ſeines Pflegvaters Ûlf und des Volkes; da wird in ſeinem Lager ein rothbärtiger Mann geſehen, welcher

117 Gautreks S. (Fornald. S. III, 34) bemerkt, daß Starkad wegen der Tödtung Vikars beim Volke (af alþýdu) ſehr unbeliebt geworden ſey. Bei Saxo (VIII, 152) gedenkt Starkather, wie er von den Schmieden in Thelemarken zerhämmert worden, und fügt bei:

Hic primum didici, quid ferramenta valerent
Incudis, quantumve animi **popularibus** esset.

Unheil verkündigt. In derſelben Nacht weiht ſich Eirek, um den Sieg zu erlangen, dem Odin und erhält von einem großen Manne mit hereinhangendem Hut (ſo erſcheint Odin irdiſcher Weiſe) einen Rohrſtengel, den er über Styrbiörns Kriegsvolk werfen ſoll mit den Worten: „Odin hat euch alle!" Mit dieſem Wurfe kommt Blindheit über Styrbiörn und ſein Heer und ein Bergſturz erſchlägt daſſelbe [118].

Auch hier waltet der Gegenſatz zwiſchen Odin und Thôr, doch ohne mehr erſichtliche innere Begründung, wenn nicht etwa in dem Umſtande, daß Styrbiörn auf Verlangen des Volkes (wieder *althŷdu*) dem Thôr opfert, eine ſolche noch angedeutet iſt.

18. Hâlfdan.

Hâlfdan (*Hâlfdanr, Hâlfdan,* bei Saxo *Haldanus*) iſt ein Name, unter dem viele vorgeſchichtliche Könige und Helden des Nordens vorkommen. Von mehreren dieſer Hâlfdane ſind ſagenhafte Züge verzeichnet, in denen ſich ein gemeinſamer Charakter offenbart. Werden ſolche äuſſerlich zerſtreute Züge in ihrer inneren Einheit aufgefaßt, ſo ergibt ſich in mehrfacher Erſcheinung ein Sagenheld Hâlfdan, der mit den Mythen von Thôr in genauer Beziehung ſteht. Nicht

118 Saxo (X, 182) erzählt dieſen Krieg nur kurz und ohne Mythiſches.

bloß Odin hat seine Helden, auch ein Thôrsheld läßt sich in jenen Hâlfdanen aufweisen.

Nach dem Eddaliede von Hyndla (Str. 14—16) ward der ruhmreiche Held Hâlfdan durch Eymund mächtig, erschlug mit kühler Schneide den Sigtrygg, führte Almveig heim, der Weiber vornehmstes, und zeugte mit ihr achtzehn Söhne; daher stammen Skiöldunge, Skilfinge, Ödlinge, Ynglinge, daher die erlesensten, zu Grundbesitz und Würde gebornen Geschlechter unter Midgard. Auch die j. Edda (190 f.) erzählt mit Andrem: Hâlfdan der Alte, aller Könige berühmtester, ein großer Kriegsmann, der weit im Osten umhergezogen, habe dort den König Sigtrygg im Einzelkampf erschlagen, hierauf die kluge Alvig, Tochter des Königs Emund aus Hôlmgard zur Frau erhalten und von ihr achtzehn Söhne gehabt. Die Namen der neun ersten, wie sie hier aufgezählt werden, Thengil, Râsir, Gram (*Gramr*) ꝛc. sind Appellative, womit in der Skaldensprache Könige und Jarle bezeichnet werden; die neun übrigen Namen sind Stammwörter für die patronymischen Benennungen der sagenberühmtesten Königs- und Heldengeschlechter, die zum Theil auch im Hyndlaliede aufgeführt sind und deren Namen in der Dichtersprache zu gleichem Zwecke gebraucht werden können. In der Erzählung vom Anbau Norwegens (*Fornald. S.* II, 8 f.) ist Hâlfdan der Alte ein Sohn des Königs Hring

und einer Tochter des Seekönigs Vifil; von seinem Kampfe mit Sigtrygg, seiner Ehe mit Eymunds Tochter, die hier Âlfnŷ heißt, und der zahlreichen Nachkommenschaft wird in der Hauptsache übereinstimmend mit der j. Edda berichtet.

Ausführlicher und mit andern Umständen erzählt Saxo (I, 6—8) den Tod Sigtryggs (*Sictrugi*). Dieser ist ein König in Schweden und verspricht seine Tochter Gro einem Riesen. Als der Dänenkönig Gram, Sohn Skiolds von Avilda (Âlfhild?), Solches erfährt, macht er sich mit seinem Freunde Bessus auf, die Ungethüme zu bekämpfen. In Thierfelle vermummt, eine furchtbare Wucht (gestamen, Keule, vgl. VII, 122) in der Rechten, begegnet er Gro, die mit wenigen Gefährtinnen nach einer Waldquelle zum Bade reitet. Erschrocken läßt sie die Zügel fallen, denn sie meint, ihr riesenhafter Bräutigam sey es, der die Wege verfinstre. Gram bestärkt sie in diesem Glauben, indem er eine grausige Stimme annimmt, zuletzt aber wirft er die Verhüllung ab und zeigt sich in angeborner Schönheit. So gewinnt er die Liebe der Jungfrau und bietet ihr Verlöbnißgeschenke. Er hört jedoch von Wahrsagern, daß Sigtrygg nicht anders als durch Gold überwunden werden könne. Darum befestigt er an seiner hölzernen Keule einen Knoten von Gold, erschlägt damit im Kampfe den König und bemächtigt sich des Reiches und der Braut.

Saxo läßt die Perſonen dieſer Sage durchaus in lateiniſchen Verſen ſprechen, was hier, wie an ſo vielen Stellen ſeines Werkes, anzeigt, daß er alte einheimiſche Lieder vor ſich hatte. Er bemerkt hier aber auch ausdrücklich, Gro habe beim Anblick des vermeintlichen Rieſen ſich „in vaterländiſchem Liede (patrio carmine)“ vernehmen laſſen. Einige Unklarheit in der Darſtellung läßt noch weiter vermuthen, daß er die alten Verſe theilweiſe mißverſtanden habe. Eben daher kommt es wohl, daß er den dichteriſchen Königstitel Gram, der Zornige, Geſtrenge, für einen Eigennamen genommen. Doch iſt er ſelbſt nicht weit von der richtigen Auffaſſung, wenn er ſagt (I, 6), Gram habe bei den Nachkommen ſolchen Ruhm erlangt, daß in den älteſten Liedern der Dänen der Königsadel mit ſeinem Namen bezeichnet werde. Daß aber dieſer Gram, von dem Saxo noch mehr Fabelhaftes erzählt, der alte Sagenheld Hâlfdan ſey[119], ergibt nicht bloß der Name des von ihm erſchlagenen Königs Sigtrygg, ſondern auch die gleichartige Erſcheinung der bei Saxo weiterhin vorkommenden Hâlfdane, welche ebenmäßig Befreier der Jungfraun aus Rieſenhand und Streiter mit der Keule ſind.

119 Dieſe Identität hat bereits Finn Magnuſen, d. a. Edd. IV, 309 unter: Haldan, dargethan. Daß Gram als Appellativ zu nehmen ſey, vermuthet auch Müller, krit. Unders. 20.

Ein solcher Hâlfdan, mit dem Beinamen Bierggram, ist derjenige, den Saxo (VII, 121 sqq.) als einen Sohn Haralds seinen historisierenden Stammtafeln einreiht. Derselbe überläßt die Verwaltung des dänischen Reiches seinem Bruder und zieht auf Kampffahrten umher. Er besiegt Berserke und riesenhafte Jungfraunräuber. Als Waffe gebraucht er eine ungeheure, mit eisernen Knoten versehene Keule, oder eine Eiche, die er im Vorbeigehn aus dem Boden reißt und durch Abstreifen der Aeste zur Keule zurichtet; mit einem Hammer von erstaunlicher Größe (p. 124: miræ granditatis malleo) zermalmt er den in Berserkwuth tobenden Riesen Harthben, der Königstöchter zu rauben pflegte.

Aus den Kämpfen dieses Hâlfdans mit Erik, dem Enkel des im Kriege mit Ersterem gefallenen Schwedenkönigs, gehört hieher vorzüglich Folgendes (p. 122):

Von Erik überwunden, flüchtet sich Hâlfdan nach Helsingland zu einem gewissen Bitolf, der einst seinem Vater gedient und bei dem er Pflege für seine Wunden sucht. Bitolf hat den größern Theil seines Lebens im Heere zugebracht und sich nach dem Tode seines Herrn in die Einsamkeit dieser Gegend zu ländlichem Leben zurückgezogen. An den eigenen vielen Wunden hat er sich nicht geringe Heilkunde erworben. Wenn aber Jemand mit Schmeichelworten seine Hülfe verlangt, den

beſchädigt er heimlich, ſtatt zu heilen; denn er meint, Wohlthaten werden ehrenvoller durch Drohung begehrt. Als Eriks Kriegsleute ſich ſeiner Wohnung nähern, um Hâlfdan zu überfallen, weiß er ihre Augen ſo zu umnebeln, daß ſie das nahe Haus weder zu ſehen noch eine Spur dahin zu erforſchen im Stande ſind. Durch Vitolfs Bemühung hergeſtellt, beruft Hâlfdan einen ausgezeichneten Kämpen Thoro[120] und kündigt dem Erik von Neuem Krieg an. Die Schlacht findet in einem Thalgrunde zwiſchen hohen Bergen ſtatt. Als Hâlfdan die Seinigen vor der ſchwediſchen Ueberzahl weichen ſieht, beſteigt er mit Thoro einen felſigen Berg und wälzt von da ausgeriſſene Steinmaſſen auf den Feind, deſſen Schlachtreihen unter dem Sturze derſelben erliegen. So geſchieht es, daß er den Sieg, den er mit Waffen verloren, durch Felſen wieder gewinnt. Davon erhält er den Beinamen Bierggram, ein Wort, das aus Bezeichnung der Berge und der Wildheit zuſammengefügt erſcheint. Bei den Schweden kommt er dadurch in ſolches Anſehen, daß er für einen Sohn des großen Thôr gehalten, von

120 „ — accito Thorone conspectioris ingenii pugile.“ Ueber die dem Juſtinus entlehnte Phraſe: conspectioris ingenii, ſ. Stephanius, Noten zu Saxo p. 154.

dem Volke mit göttlichen Ehren begabt und öffentlichen Opfers würdig erachtet wird[121].

Eben dieſer Hâlfdan gewinnt, nach Saxo (VII, 124), noch im Greiſenalter, das er ehelos erreicht hat, die norwegiſche Königstochter Thorild einem überaus ſtarken Streiter Grimmo im Zweikampf ab, erhält zum Lohne des Sieges ihre Hand und erzeugt mit ihr einen Sohn Asmund, von welchem abzuſtammen die norwegiſchen Könige ſich rühmen und ſo ihre glänzende Geſchlechtsreihe von Hâlfdan ableiten[122]. Damit knüpft ſich die Sage wieder an den zuerſt angeführten gemeinſamen Stammvater der nordiſchen Königsgeſchlechter und Saxos Greis (vetulus) Haldan iſt kein Andrer, als jener Hâlfdan der Alte (*gamli*) der isländiſchen Schriftdenkmäler.

Fragt man aber nach Bedeutung und innerem Zuſammenhang dieſer Sagen, ſo ergibt ſich ein mythiſcher Haltpunkt in dem Kämpen Thoro, der im Schwedenkriege Hâlfdans Helfer iſt. Da von genanntem Ereigniſſe her Hâlfdan als ein Sohn des großen

121 „Ob cujus facti virtutem Bierggrammi cognomen accepit: quod vocabulum ex montium et feritatis nuncupatione compactum videtur. Igitur apud Sveones tantus haberi cœpit, ut magni Thor filius existimatus divinis a populo honoribus donaretur ac publico dignus libamine censeretur.“

122 „ — filium ex ea Asmundum sustulit, a quo se Norvagiæ reges originem duxisse magni æstimant, ab Haldano solennem generationis suæ seriem retexentes.“

Thôr[123] göttlich verehrt wird, ſo leuchtet ſchon damit ein, daß Thoro mit dieſem großen Thôr, Âſathôr, dieſelbe Perſon ſey[124]. Wenn geſagt wird, Hâlfdan habe den Thoro herbeigerufen (accito Thorone), ſo hieß Dieſes urſprünglich: er rief, flehte zu Thôr (*hét á Thôr, Fornald. S.* I, 413. III, 15). Auch die Art der Hülfleiſtung Thoros, das Herabwälzen der Felsmaſſen, entſpricht ganz dem Weſen des Donnergottes, bei deſſen Herankunft Berge zittern und Felſen brechen und der auch ſonſt in der Volksſage für den Urheber des Bergſturzes gilt.

Iſt nun einmal Hâlfdan als ein unter Thôrs beſondrem Schutze ſtehender Held erkannt, ſo erlangen auch die ihn auszeichnenden Waffen Beziehung auf den Mythus von Thôr. Hâlfdan führt die zerſchmetternde Keule, die, nach Saxos Erzählung (III, 41), Thôr (Thoro) ſelbſt im Kampfe für Balder ſchwingt. Sonſt iſt des Gottes Waffe der malmende Hammer, aber auch von Hâlfdan wird ein ſolcher gegen den

123 VII, 122: „magni Thor filius existimatus.“ Auch anderwärts gebraucht Saxo den Eigennamen Thor ohne Biegungsform, VI, 103: Thor deum ꝛc. Thor (gen.) vel Othini dies ꝛc. II, 25: Thor deo excepto ꝛc.

124 Vgl. Lex. myth. 646**. — An einer Stelle, wo Saxo ausdrücklich vom Gotte Thôr redet (III, 41), gebraucht er auch von Dieſem zweimal die Nominativform Thoro. — Ein regulus Thoro kommt ſonſt noch bei ihm (VII, 142) vor, doch ohne erkennbare mythiſche Beziehung.

Rieſen Harthben gebraucht[125]. Sowie Hâlfdan mit Thôrs Beiſtand und mit deſſen Waffen kämpft, ſo ſind auch ſeine Thaten, ſchon äuſſerlich, denen ſeines Schutzgottes gleichgeartet. Thôr erſchlägt Jötune zur Rettung Freyjas, Iduns, Âlfhilds, Hâlfdan bezwingt Rieſen und befreit die von ihnen geraubten oder verfolgten Königstöchter. Man kann nach all Dieſem nicht umhin, in dem Wirken des Gottes und ſeines Helden auch eine innere Verwandtſchaft anzunehmen. Thôr gründet und ſchirmt den urbaren Zuſtand der Erde, er kämpft zu dieſem Behufe für die freundlichen Naturweſen und gegen die jötuniſchen Gewalten; ein Held, der ſeinen Zwecken dienen ſoll, muß auf dem Gebiete, welches der menſchlichen Thätigkeit angewieſen iſt, der gleichen Richtung folgen, er muß ein Held des Anbaus, ein Bezwinger der ſtarren Natur und der wilden Rohheit ſeyn. Dieſe menſchliche Wirkſamkeit, der göttlichen zu Geleite gehend, iſt in Thiâlfi, dem Gefährten und Diener Thôrs, vorgebildet. Hâlfdan iſt ein Thiâlfi der Heldenſage. Es iſt ſchwierig, die Sagen von ihm, wie Saxo ſie überliefert, im Einzelnen zu erklären, aber Andeutungen ihres urſprünglichen Sinnes machen ſich doch vernehmbar. Die Königstochter Gro, die ſich in den Waldquellen

125 Mit Axthämmern (öxarhömrum) wird in Völs. S. (Fornald. S. I, 215) ein Mann erſchlagen. Ueber die Keule vgl. das Sachregiſt. zu Fornald. S. (III, 756) unter: Kylfur.

baden will und durch Gram ihrem rieſenhaften Werber entriſſen wird, erinnert an jene mythiſche Grôa, das Wachsthum, das an den Waſſern gedeiht. Der Rieſe Harthben, Hartbein, der von Hâlfdan mit dem Hammer zermalmt wird (miræ granditatis malleo contusus), gemahnt durch ſeinen Namen an einen Steinjötun, denn die Felſen ſind aus des Urrieſen hartem Gebein erſchaffen und gerade ſo wird Hrûngnir von Thôrs Hammer zerſchmettert. Dem Heldenthume Hâlfdans, als des Anbauers und Entwilderers, iſt es auch gemäß, ihn für den Stammvater der zu Landbeſitz und Würde gebornen Geſchlechter[126] zu erklären, und in dieſer Eigenſchaft als Stammvater heißt er dann paſſend der Alte. Wo ſich Völker anſiedeln und zu geſelligem Verein ordnen, da herrſchen Hâlfdans Söhne. Der Name Hâlfdan, Halbdäne[127], ſelbſt bezeichnet den Sohn zweier Volksſtämme.

126 Hynd. 16: thadhan höldborit, thadhan hersborit ꝛc.

127 D. Gramm. II, 653. Man findet Hâlfdan (nom.), Hynd. 14, und Hâlfdanr, Sn. Edd. 190. Bei Saxo und Svend Aageſen: Haldanus. Unter den nordiſchen Namen im Reichenauer Todtenbuche (Mone's Anzeig. 1835, Sp. 97 ff.), das, zu Anfang des neunten Jahrhunderts angelegt, bis in das eilfte hinüberreicht (ebd. Sp. 17), kommt wirklich die Verdeutſchung Halbtene (Sp. 100) vor, aber auch Halden (Sp. 98) und Haldan (Sp. 99). Auf gleiche Weiſe iſt die gemiſchte Abkunft in den althochdeutſchen Eigennamen Halp-durinc, Halpwalah, angezeigt (D. Gramm. a. a. O. Mone, Anz. 1835, Sp. 389 f.). Auch die vorerwähnten hâlf-tröll und hâlfrisi ſchlagen hieher ein.

Daß man ſich hier auf mythiſchem Boden befinde, dafür zeugt noch beſonders was von Hâlfdans Aufenthalte bei Vitolf erzählt wird. Vitolf, Vidôlf (*Vidhôlfr*), ohne Zweifel derſelbe, von dem nach dem Hyndlaliede (Str. 32) alle Valen, Weiſſagerinnen, abſtammen, bedeutet wörtlich den Dämon des Waldes, von *vidhr*, Baum, Wald, mit der, wie ſchon bemerkt, das Ungeheure, Unheimliche ausdrückenden Anhängſylbe *-ôlfr*. Der beſiegte und verwundete Hâlfdan flüchtet ſich zu dem heilkundigen Vidôlf, der in einſamer Waldgegend lebt und nur mit Drohung angegangen ſeine Hülfe reicht; der Held verbirgt ſich im Walde und pflegt ſeine Wunden mit dem Baſt der Waldbäume, mit den heilkräftigen Kräutern und Wurzeln des Waldbodens. Die Drohworte ſcheinen Beſchwörungen zu ſeyn, die zum Heilverfahren gehörten, wie Grôa über Thôrs Wunde ihre Zauber ſang (*Sn. Edd.* 110: *gôl galdra sína* ꝛc.). Eine Art des Runenzaubers waren, nach dem Eddaliede von Brynhild (*Sæm. Edd.* 195), Zweigrunen zur Wundenheilung, die auf Waldbäume eingeſchnitten wurden. In Beziehung auf die Heilkunde, die im alten Norden vorzüglich dem weiblichen Geſchlechte eigen war, konnte Vidôlf auch Stammvater der Valen heißen; Grôa wird ebenfalls eine Vala genannt (*Sn. Edd.* 110)[128].

128 Ueber heilkundige Valen in Hinſicht auf Vidôlf ſ. Lex. myth. 655.

Vidôlf weiß die Verfolger Hâlfdans ſo zu blenden, daß ſie alle Spur verlieren und das Naheliegende nicht ſehen; im Dickicht des Waldes iſt der Verfolgte vor jeder Spähe geborgen. Alles geheimnißvolle Waldleben iſt in dieſem Vidôlf perſönlich geworden.

Der Charakter Hâlfdans, wie ſolcher im Bisherigen ſich herausgeſtellt, iſt bei Saxo (VII, 133 sqq.) noch in einem weiteren Helden deſſelben Namens eingehalten. Haldan, der Sohn Borkars, wirbt um Guritha, die Tochter Alfs und Alvildas, die Letzte des däniſchen Königsſtammes, und erſchlägt zwölf Wächter derſelben, die ihn verfolgen, mit einer Eiche, die er ſich als Keule zugeſtutzt. Sein Sohn von Guritha iſt Harald Hyldetand, mit dem die hiſtoriſche Zeit Dänemarks aufdämmert. Hinſichtlich dieſer Abſtammung ſteht jedoch Saxo ſowohl mit andern Quellen, als mit ſeiner eigenen anderwärtigen Angabe im Widerſpruch[129]. Auch in dieſes Hâlfdans abenteuerlicher Geſchichte ahnt man überall das Mythiſche, wo man es auch nicht mehr aus ſeiner Verdunklung zu heben vermag[130]. Leßbar jedoch iſt die Bilderſprache in folgender Sage (VII, 133 sqq.):

129 Müller, crit. Unders. 106 f. Saxo ſelbſt macht (VII, 128) den Harald Hyldetand zu einem Sohne Borkars von Gro, der Gefährtin Alvildas.

130 Die Eltern Gurithas, Alf: „cujus etiam insignem candore cassariem tantus coma decor asperserat, ut argenteo crine nitere putaretur“

Gunnar, der Schweden tapferſter, verheert die norwegiſche Landſchaft Jather mit Feuer und Schwert. Beute verſchmäht er, Das nur iſt ſeine Freude, leichenbeſäte und blutbeſtrömte Pfade zu wandeln. Seine Wildheit fürchtend, unterwerfen ſich die Einwohner. Als der hochbejahrte Normannenkönig Regnald von dem Wüterich hört, verſchließt er ſeine Tochter Drotta mit Dienſtgefolg und Lebensmitteln in eine unterirdiſche Höhle. In dieſer verbirgt er auch kunſtreich geſchmiedete Schwerter, damit ſie, denen er ſelbſt ſich nicht mehr gewachſen fühlt, nicht in die Hände des Feindes fallen. Auf die Schultern ſeiner Begleiter ſich ſtützend, begibt der alterſchwache

(VII, 127), und Alvilda, Álfhild, ein Name, den auch die vom Jötun Storkud geraubte und durch Thórs Hülfe befreite Tochter des Königs Álf in Álfheim trägt, ſowie die ganze Erzählung Saxos (a. a. O.) von Álfs Werbung um Alvilda, haben das Gepräge eines Mythus von Lichtálfen. Ihre Tochter Guritha und die Verwechslung derſelben mit Gro (p. 128) erinnert daran, daß Örvandils Gattin, die in Sn. Edda Gróa genannt iſt, bei Saxo (III, 49) Geruth a heißt, worunter oben ein verwandtes Wort vermuthet wurde. Gram wirbt um Gro, der ſagenhaft identiſche Haldan, Borkars Sohn, gleichfalls unter fabelhaften Umſtänden, um Guritha, iſt nun nicht auch dieſe gleichartig mit Gro, Gróa, Gerutha? Auch daß Haldan nachmals wegen Gurithas Unfruchtbarkeit ſich nach Upſala wendet (VII, 137), (woſelbſt Frey, der Geber fruchtbarer Witterung, verehrt wird, vgl. III, 42, Sn. Edd. 28) greift hier beſtärkend ein.

König ſich in die Schlacht, darin er umkommt. Die Feigheit des beſiegten Volkes zu ſtrafen, ſetzt Gunnar demſelben einen Hund zum Gebieter und legt ihm jährlich zweimalige Schatzung auf. Der verborgenen Königstochter ſpürt er eifrig nach und entdeckt, durch unterirdiſches Geräuſch aufmerkſam gemacht, ihren Aufenthalt. Ihre Diener, die den Zugang der Höhle vertheidigen, erſchlägt er, ihr ſelbſt thut er Gewalt an und erzeugt mit ihr einen Sohn Hildiger. Dieſer eifert ganz dem Vater in Mordgier und unerſättlichem Blutdurſte nach und bringt ſein ganzes Leben in den Waffen und auf grauſamen Kriegszügen hin. Inzwiſchen hat der Däne Borkar von Drottas Schickſalen gehört. Er tödtet Gunnar und Drotta willigt nicht ungern ein, ſich dem Rächer ihres Vaters zu vermählen. Sie gebiert ihm einen Sohn, Haldan, der in ſeiner erſten Jugend für ſtumpfſinnig gehalten wird, nachmals aber durch die glänzendſten Thaten zu hohem Ruhme gelangt. Wie er, als Werber um Guritha, zwölf Kämpen mit der Eichenkeule erlegt, iſt bereits erwähnt worden. Um noch Größeres zu vollbringen, empfängt er von ſeiner Mutter die durch ihre Sorgfalt vor Gunnar verborgen gebliebenen Schwerter des Ahns, die ihres Glanzes wegen Liuſing und Hwitting genannt ſind. Auf die Nachricht von einem

Kriege des Schwedenkönigs Alver gegen die Ruſſen eilt er nach Rußland und bietet den Einwohnern ſeine Hülfe an. Im ſchwediſchen Heere befindet ſich Hildiger, Gunnars Sohn. Er fordert die ruſſiſchen Kämpen heraus, als ihm aber Haldan entgegengeſtellt wird und er in Dieſem ſeinen Bruder erkennt, meidet er anfänglich den Kampf und gibt vor, daß er, der durch Sieg über ſiebenzig Kämpen berühmt ſey, nicht mit einem wenig angeſehenen Manne ſich meſſen wolle. Dieſer ſolle ſich erſt an geringeren Dingen verſuchen und dann anſtreben, was ſeinen Kräften gemäß ſey. Haldan verlangt nun einen andern Gegner und erlegt den ihm dargebotenen. Am folgenden Tage ſtreckt er deren zwei darnieder, am dritten drei und endlich eilfe zugleich. Da ſieht Hildiger ſeinen eigenen Thatenruhm erreicht und erträgt es nicht länger, den Kampf zu verweigern. Von Haldans Schwerte, das mit Tuchſtücken umwunden iſt, wird ihm eine tödliche Wunde geſchlagen. Mit weggeworfenen Waffen am Boden liegend, redet er den Bruder an. Saxo läßt hier eine Reihe lateiniſcher Verſe folgen, denen gewiß altdäniſche zu Grunde lagen. Darin vergleicht Hildiger das Loos beider Brüder, er ſelbſt ſey dem Tode verfallen, während den Andern in längerem, thatenreichem Leben Ruhm und Preis

erwarte. Dieſem habe Dänemark, ihm Schweden den Urſprung gegeben, Drot habe Beiden die Mutterbruſt gereicht. Zu ſeinem, des Sterbenden, Haupte ſtehe der ſchwediſche Schild, mit manigfachem Bildwerke geſchmückt. Auf den kunſtreichen Getäfeln ſehe man in bunten Farben die von ihm bezwungenen Fürſten und Kämpfer, ſeine Kriege und Heldenwerke; auf dem Mittelfelde das Bild ſeines Sohnes, dem er mit eigener Hand das Leben abgeſchnitten. Sein einziger Erbe ſey es geweſen, des Vaters eine Sorge, der Mutter Troſt. Aber unabwendbar walte der Nornen Vorausbeſtimmung (Parcarum præscius ordo). Noch entſchuldigt er ſich gegen Haldans Vorwurf über das allzu ſpäte Eingeſtändniß der Blutsverwandtſchaft und damit verſcheidet er.

Die ſprechenden Namen Gunnar, Streiter, und Hildigêr (*Hildigeirr*), Kampfſpeer, zuſammengehalten mit der in den ſtärkſten Zügen geſchilderten Streitluſt und Blutgier der Namenträger, machen es klar, daß in Dieſen eben die verderbliche Kriegswut allegoriſch dargeſtellt ſey. Der redneriſche Nachdruck, welchen Saxo in jene Schilderung legt, muß ſeinen Anlaß in der Sage ſelbſt gehabt haben, wenn auch dieſe zumeiſt durch Bild und Handlung ſprach. Das Mittelbild auf Hildigers Schilde zeigt ſeinen einzigen Sohn, den er mit eigener Hand erſchlagen; dieſer Kampf des Va-

ters mit dem Sohne, dieſes unnatürliche Wühlen im eigenen Eingeweide, dieſes Vertilgen der ſelbſtgepflanzten Zukunft, iſt in der Sagendichtung mehrerer Völker das Aeuſſerſte der tragiſchen Geſchicke, die im Gefolge des Krieges gehen. Tritt in Gunnar und Hildiger die zerſtörende Kriegswut ſo beſtimmt zu Tage, ſo iſt damit auch der Fingerzeig gegeben, in ihren Gegenſätzen Borkar und Hâlfdan ein milderes, wohlthätiges Heldenthum zu ſuchen, und hier kommt nun zutreffend entgegen, was über Hâlfdan als einen Thôrshelden, einen Helden des Anbaus und der Entwilderung, geſagt worden. Der Name ſeines Vaters Borkar (*Börkar, Barkar*), der Rindenſchäler, bezeichnet zunächſt ein ländliches Geſchäft, deſſen beſonders als einer Arbeit der Thräle gedacht wird, die Beiſchaffung der Baumrinde und des Reiſigs[131], und dann wohl in ausgedehnterem Sinne das Ausreuten des Waldes; damit arbeitet Borkar dem Sohne vor, welcher den Boden urbar macht. Bei Hâlfdan ſelbſt mag jenes Waldausreuten angezeigt ſeyn, wenn er Eichen aus dem Boden reißt, die er ſich zur Waffe

131 Vgl. Rigsm. 9: „bast at binda ꝛc.“ Gautreks S. (Fornald. S. III, 50) erzählt von dem in der Jugend, wie Hâlfdan, wenig verſprechenden Ref: er ſey in der Küche gelegen und habe Reis und Rinde (hris ok börk) von Bäumen geſchnitten. Die Holzaxt (vidharöx, Fornald. S. II, 345) hieß auch bastöx; mit einer ſolchen haut Örvar-Odd ſich die Keule im Walde (Fornald. S. II, 177. 245).

zurichtet. Iſt auf die ethnographiſchen Angaben hier überhaupt Werth zu legen, ſo erſcheint Hâlfdan, von dem Dänen Borkar mit der norwegiſchen Erbtochter erzeugt, wirklich als Halbdäne, als Vermittler der Einwanderung mit der neuen Heimath. Die Königstochter, die erſt von Gunnar gewaltſam, dann von Borkar zwanglos erfreit wird, heißt aber Drotta, Drôtt[152], was noch jetzt im Isländiſchen Volk bedeutet. Drôtt iſt das Volk, deſſen ſich Kriegsgewalt und Friedenswerk nacheinander bemächtigen. Dem Gunnar hingegeben, gebiert Drôtt den Hildiger, in dem das blutige Toben ſeinen Gipfel erreicht und ſich ſelbſt aufreibt; mit Borkar vermählt, wird ſie die Mutter Hâlfdans, der des Vaters nützliche Arbeit vollendet. Hildiger iſt dem Tode verfallen, während Hâlfdan zu ſtets ehrenvollerem Werke vorſchreitet; die Ueberwältigung Gunnars durch Borkar, Hildigers durch Hâlfdan ſtellt den Sieg der Cultur über die Wildheit dar. Die Schwerter, deren ſich Hâlfdan zu ſeinen Heldenthaten bedient, Liuſing (*Lŷsîng*), das Leuchtende, und Hwitting (*Hvîtîngr*)[153], das Weißglänzende, ſtammen von ſeinem Ahn Regnald her; Dieſer hat ſie mit ſeiner Tochter in der

152 In der proſaiſchen Erzählung hat Saxo: Drotta, im Verſe (p. 136): Drot. Das isländ. Appellativ drôtt iſt auch fem.

153 Hvitingr findet ſich unter den Schwertnamen in Sn. Edd. 215, auch als ſolcher in Kormaks S. 80 ꝛc.

Höhle verſteckt und auch Drôtt hat dieſelben vor Gunnar zu bergen und ihrem zweiten Sohne zu bewahren gewußt. Regnald, Rögnvald, der Rathwaltende [154], der Vater des Volkes, der greiſe König, der mit dem Einbruche der rohen Gewalt dahinſinkt, ſcheint die Herrſchaft des weiſeren, bedachtſamen Sinnes zu bezeichnen. Er hinterläßt in jenen wohlgeborgenen Schwertern ein Vermächtniß, das in der Hand ſeines Enkels Hâlfdan das Reich des beſſeren Rathes herſtellt. Unter denſelben mögen, dem ſonſtigen Weſen Hâlfdans gemäß, Werkzeuge des Anbaus, etwa Holzaxt und Pflugſchaar, zu verſtehen ſeyn.

Wenn nun gleich in dieſer Sagengruppe von Borkar und Gunnar, Haldan und Hildiger, der Âſe Thôr nicht ſelbſt hervortritt, ſo gehört ſie doch zum Bereiche ſeines Mythus, nicht bloß weil Hâlfdan ſonſt als Schützling Thôrs bekannt iſt, ſondern auch weil derſelbe Gedankenkreis hier im Leben des Helden, wie anderwärts in dem des Gottes, ſich erkennen läßt. Abermals erſcheint jener Gegenſatz der dem Harbardsliede zu Grunde liegt, und der Kriegsdämon Hildôlf, in deſſen Dienſte dort Odin ſich befindet, als er dem Thôr die Ueberfahrt verweigert, iſt, ſelbſt

154 Der Name Rögnvaldr kommt mehrfach in den altnordiſchen Sagen vor, ſ. das Namenregiſt. Fornald. S. III, 710. Die vordere Sylbe wird dem Stamme: ragin, auctoritas, consilium (D. Gramm. II, 475), angehören.

in der Bedeutung des Namens, gleicher Natur mit dem furchtbaren Hildiger, der von Hâlfdan bezwungen wird.

Die isländiſche Saga von Âsmund dem Kämpentödter (*Kappabani, Fornald.* S. II, 463 ff.) iſt, in breiterer Ausführung und mit eigenem Nebenwerk, doch in der Grundlage die gleiche Fabel mit der zuletzt betrachteten von Hâlfdan. Die Namen ſind durchaus andre: Budli für Regnald, Hild (*Hildr*) für Drotta, Helgi für Gunnar, Hildibrand für Hildiger, Âki für Borkar, Âsmund für Haldan. An die Stelle der bedeutſamen Namen bei Saxo ſind willkürliche, zum Theil der deutſchen oder deutſch-nordiſchen Heldenſage entnommene getreten[155] und ſo

155 Doch zeigt ſich noch die Spur eines der älteren Namen. In den letzten Worten Hildibrands an ſeinen Bruder lautet eine Halbſtrophe (Fornald. S. II, 485):

thik drôtt of bar af Danmörku,
en mik siâlfan â (Var. af) Svithiodu.

Bei Saxo (p. 136):

Danica te tellus, me Sveticus edidit orbis.
Drot tibi maternum quondam distenderat uber,
Hac genitrice tibi pariter collacteus exto.

Of bar (wie zwei Zeilen früher: ofborinn) bezeichnet phyſiſches Gebären, vgl. Aeg. 23. 33. Hynd. 35, daher wird auch drôtt im altnordiſchen Verſe urſprünglich eine Perſon bezeichnet haben und es iſt bei Saxo, der zuvor ſchon ausführlicher von Drotta erzählt, nicht ſo leicht ein Mißverſtändniß anzunehmen, als in dem Texte der isländiſchen Halbſtrophe, der wohl eben dadurch unklar geworden iſt, daß die Saga an Dröts Stelle Hild eintreten ließ. Dieſe würde, wenn

ergibt denn auch der Sache nach die Vergleichung der Saga mit der Ueberlieferung bei Saxo, daß in dieſer der urſprüngliche Sinn ſich reiner und vollſtändiger erhalten hat.

Auf Hildibrand den Hünenkämpen (*Hûnakappi*), der ſtatt Hildigers eingetreten iſt, hat vielleicht ſchon vor der jetzigen Faſſung der Saga ein kaum verkennbarer Anklang an den Inhalt des deutſchen Liedes vom Kampfe Hildebrands, „des alten Hûnen," mit ſeinem Sohne geführt[156]. Die Verſe, die in der Saga der ſterbende Bruder ſpricht, ſtimmen zum Theil wörtlich mit den lateiniſchen bei Saxo. „Mir zu Haupte ſteht — ſagt Hildibrand (*Fornald. S.* II, 485) — der zerbrochene Schild; aufgezählt ſind dort die achtzig Männer, denen ich zum Tode ward; dort liegt zuoberſt der ſüße Sohn; dem Erben, den ich gezeugt, verſagt' ich nichtwollend das Alter." Die

auch bei ihr noch Bedeutung im Namen zu ſuchen wäre, den Mythus ganz auf das Kriegeriſche beſchränken, der Kampf der Brüder wäre dann aber nur ſchwächere Wiederholung Deſſen, was mit der Tödtung des Sohnes geſagt iſt. Da überdem die weiteren Namen, auſſer Hildibrand, keinen entſprechenden Sinn darbieten, ſo iſt überhaupt bei jener Aenderung keine tiefere Abſicht anzunehmen.

156 Hildebr. L. (Lachmanns Ausg.) 37. vgl. 34. — Die genealogiſch verbundenen Namen Heribrant, Hiltibrant, Hadubrant, ſämmtlich verwandter Bedeutung (Heerklinge, Kampfſchwert), weiſen nicht minder auf ſinnbildlichen Charakter des Liedes, als Gunnar und Hildigeir bei Saxo ſo zu nehmen ſind.

Saga ſchickt voraus, daß Hildibrand, in Berſerkwut über den Fall ſeiner Kämpen, auf dem Weg zum Zweikampfe mit Âsmund ſeinen Sohn geſehen und ſogleich erſchlagen habe. Dieſe kurze Meldung ſieht ganz darnach aus, als wäre ſie erſt rückwärts aus dem Vers entſtanden, dem ſie zur Erklärung dienen ſoll, wie auch bei Saxo nur in den Verſen dieſer That erwähnt wird, von der es früher eine beſondre, dem deutſchen Hildebrandslied in deſſen vormaliger, muthmaßlich ebenfalls tragiſcher Geſtalt[157] verwandte Dichtung geben mochte.

Hâlfdan iſt bei dem von Saxo nach Rußland verſetzten Kampfe den Einwohnern (incolis), dem Landvolke, zu Hülfe gekommen. Dieſem gehören auch er und ſein Vater ihrem Urſprung und Weſen nach an. Dafür zeugt ſchon Borkars Name, nach obiger Erklärung deſſelben. Der Sohn Hâlfdan iſt in ſeiner Jugend als ſtumpfſinnig (p. 134: „stoliditatis opinione") verachtet und als er um Guritha freit, wirft ihm dieſe ſein nichtebenbürtiges Herkommen und häßlich zugerichtetes Antlitz vor[158]. Letzteres hat Bezug auf ein unbeſtreitbar ſinnbildliches Ereigniß, das Saxo (VII, 134 sq.) den Geſchichten Borkars und

157 Dieß ſoll an andrem Orte, unter Vergleichung der perſiſchen, iriſchen und ruſſiſchen Sage, ausgeführt werden.

158 p. 135: „generis obscuritatem — quod sanguine parum niteret ꝛc." Ferner: „oris deformitatem — quod rimosi oris jacturam inexpleta cicatrice præferret."

Haldans eingewoben hat und welches Demjenigen, was bisher über dieſe Beiden geſagt worden, ſchließlich zur Beſtätigung dient:

Rotho, ein ruſſiſcher Seeräuber, bedrängt Dänemark mit Raub und grauſamer Gewaltthat. Er iſt ſo unbarmherzig, daß er die Gefangenen ſelbſt der letzten Hülle beraubt. Daher pflegt man noch große und unmenſchliche Beraubungen Rotheran zu benennen. Manchmal martert er auch die Leute auf die Weiſe, daß er ihren rechten Fuß an der Erde befeſtigt, den linken an einen herabgebogenen Aſt bindet, deſſen Zurückſchnellen den Körper mitten entzweireißt. Borkar, der das Drangſal ſeiner Landsleute nicht länger mitanſehen will, ſtellt ſich dem Rotho entgegen, der Kampf wird Beiden zum Untergang. In derſelben Schlacht ſoll (fama est) Hâlfdan ſchwer verletzt worden ſeyn und einige Zeit an den erhaltenen Wunden gekrankt haben. Eine derſelben, die beſonders auffallend den Mund betroffen, bleibt offen ſtehn, nachdem die übrigen ausgeheilt ſind. Die aufgeriſſene Lippe vernarbt nicht mehr. Dieß zieht ihm einen ſchimpflichen Beinamen zu, während ſonſt Wunden, die man vorn empfängt, eher Ruhm als Schande bringen.

Mit dieſer Sage iſt die Entſtehung der Unfreiheit aus Krieg und Eroberung ausgedrückt. Der See-

räuber (pirata) Rotho vertritt das Uebermaß jener im alten Norden an ſich nicht für unrühmlich erachteten Freibeuterei, die auch den ſüdlichen Küſtenländern in den Einfällen der Normannen furchtbar wurde. Kriegeriſche Seefahrer, Vikinge, oft von Söhnen hoher Geſchlechter, Seekönigen, die großes Gefolg und kein Land hatten (*Yngl. S.* c. 34), angeführt, überfielen die Strandgegend, verheerten und raubten ſie aus und ſchleppten die Bewohner als Leibeigene hinweg. Es erſcheint bereits als eine mildernde Beſtimmung in den Satzungen dieſer Vikinge, daß Frauen und Kinder nicht in Gefangenſchaft abgeführt werden ſollen (*Fornald. S.* II, 37. 53 f.). Rodi (*Rodhi*), die nordiſche Form für Saxos Rotho, wird in der j. Edda (209) unter den Benennungen der Seekönige aufgeführt; Rodis Wegſtrecke (*Rodha röst, Sn. Edd.* 160. *Fornm. S.* I, 173) wird im Skalbengeſange das Meer genannt, Rodis Dach (*Rodha ræfr, Sn. Edd.* 134. 161) der Schild, denn: „Seekönig ſchien Einer mit Fug zu heißen, der niemals unter rußigem Balken ſchlief und nie an Heerdesecke trank" (*Yngl. S.* c. 34), alſo der einzig den Schild zum Dache hatte; ſo iſt nun auch Rodis Raub (*Rodha rân*, Saxos *Rotheran*) der Raub des ſchonungsloſen Vikings. Der Name Rodi ſelbſt ſcheint Abhäuter zu bedeuten, einen Plünderer, vor dem ſogar die Haut nicht ſicher iſt, und darauf weist

auch der Zusammenhang bei Saxo hin[139]. Rotho begnügt sich überhaupt nicht, seine Gefangenen ihrer Habe zu entblößen, er zerreißt sie selbst, indem er ihnen den einen Fuß emporschnellt, während der andre am Boden haftet. Damit ist wohl eben das grausame Hinwegreißen von der Heimatherde[140] und

139 Sn. Edd. schreibt Rodhi und Ródhi, Stephanius: Rótho, Rötheran, doch gibt weder er, noch Müller, crit. Unders. 105, eine etymologische Ableitung. Lex. isl. II, 211 hat: „rod, n. cutis piscium, at renna úr rodi, macescere, macrescere;“ hierauf gründet sich obige Erklärung. Die zustimmende Stelle bei Saxo (p. 134 sq.) lautet: „cujus (Rothonis) tam insignis atrocitas erat, ut cæteris extremae captorum nuditati parcentibus, hic etiam secretiores corporum partes tegminibus spoliare deforme non duceret; unde graves adhuc immanesque rapinas Rotheran cognominare solemus.“ Schon früher wird bei demselben Schriftsteller (VI, 119) Rotho in einem versificierten Anrufe Starkathers genannt:

Dic Rotho, perpetuæ timidorum irrisor, an ultos
Frothonem satis esse putas, qui funera septem
Vindictæ unius impendimus?

Starkather, der selbst sich auf Vikingsfahrten umtrieb (VI, 104), war eben damit ein Anhänger Rodis und konnte füglich Diesen als rechten Würdiger einer kühnen und blutigen That anrufen. — Der König Röde oder Rödinge-König, der in den Antiq. Annal. II (Kjöbh. 1845), S. 222 ff. hieher bezogen wird gehört in die Klasse der Könige Dan, Nor ꝛc., der Distrikt Röddinge auf Möen hat ihm rückwärts den Namen gegeben.

140 Will man auch den Kampf Rothos mit Hano, den Saxo in die vorliegende Sage einflicht, lediglich als eine Mißdeutung des Sprichworts betrachten, daß der Hahn daheim am meisten gelte (Stephan. nott. p. 61. Müller, crit. Unders. 105), so muß doch die Beiziehung des Sprichworts irgend einen Anlaß haben, der dann am nächsten im Gegensatze des Heimathlebens und der Trennung von diesem zu suchen ist.

noch näher die gewaltſame Trennung der Familie, die als ein Leib gedacht wird [141], verbildlicht. Borkar und Hâlfdan, die Männer des Anbaus, ſind Rothos natürliche Gegner. Die nichttheilende Lippenwunde, welche Hâlfdan aus dem Kriege mit ihm davonträgt, iſt das Zeichen der Knechtſchaft. Häßliches Angeſicht (*Rigsm.* 8: *„fülligt andlit“*) galt überhaupt für Merkmal unfreier Abkunft. Eine Stelle des ſchoniſchen Geſetzes beſagt aber noch beſonders, geſchlitzte Naſe ſey Knechtes Zeichen (*trels merk*, D. Rechtsalth. 339), und daß nun auch Hâlfdans geſchlitzte Lippe nicht anders zu nehmen ſey, erhellt aus einer Erzählung in Svarfdäla-Saga. Hier gibt der Isländer Liotôlf ſeinem Thräl Skîdi zum Lohn der Treue die Freiheit und beſtimmt ſeine frühere Geliebte Îngöld demſelben zur Ehe; Îngöld willigt unter der Bedingung ein, daß ſie binnen fünf Winter die Scharte in Skîdis Lippe für wohl ausgefüllt anſehen könne. Wie ſie Dieß verſtanden, zeigt ſich nachher, als ſie ihn durch die Aeußerung, die Lippenſcharte werde ſich ſonſt langſam füllen, zum Unfrieden und zur Gewalt-

141 Als Halfdan (Sax. VII, 125) Anſtand nimmt, mit Syvald und deſſen ſieben Söhnen zugleich den Holmgang zu beſtehen, erwidert Syvald, die Kinder ſeyen nicht vom Vater verſchieden, „ita se ac filios unius hominis loco censendos esse, quibus veluti unum corpus a natura tributum videatur.“ Vgl. Hamdh. 14. Sn. Edd. 144.

that an einem ihrer Feinde aufreizt[142]. Der ſchimpfliche Beiname (plenum contumeliæ cognomen), den Hâlfdan von jener Wunde erhält, iſt eben der Name Thräl. Aber Rotho ſelbſt fällt im Kampfe gegen Borkar, wie nachmals Hildiger von Hâlfdans Hand, und dieſer für ſtumpfſinnig gehaltene Jüngling mit dem Knechtszeichen ſtrebt mächtig zu Freiheit und Ehre heran; ihm iſt von der Königstochter, um die er wirbt, wie dem Thräl Skidi von Ingöld, die geſpaltene Lippe aufgerückt worden und er raſtet nicht, bis er durch Thatenruhm die Scharte getilgt hat[143].

Wenn es auffallen mag, daß derſelbe Hâlfdan, der dem Bauernſtand entſproſſen, ja durch die Schmach der Knechtſchaft hindurchgegangen iſt, zugleich Stammvater der Könige ſeyn ſoll, ſo berechtigt Dieß doch keineswegs, den Zuſammenhang der Sage aufzulöſen und durch Spaltung des einen Helden in mehrere den ſcheinbaren Widerſpruch zu beſeitigen. Vielmehr gibt ſich hier die einfache Vorſtellung kund, daß derjenige Stand, der zuerſt der ſpröden Natur die Möglichkeit menſchlicher Anſiedlung abgerungen und der im Norden ſtets eine

142 Íslendinga Sögur, II (Kaupm. 1830), 169—175. Vgl. D. Rechtsalth. 708.

143 p. 135: „Haldanus geminum ab ea sibi vitium objectari subjunxit: unum, quod sanguine parum niteret, alterum quod r mosi oris jacturam inexpleta cicatrice præferret; ideoque non prius se postulandæ ejus gratia rediturum, quam utramque notam parta armis claritate tersisset.“

achtbare Stellung behauptet hat, die Grundlage des geſellſchaftlichen Vereins und ſo auch der Stamm der über dieſen Verein waltenden Geſchlechter ſey. Dem ackerbauenden, ſeßhaften Stande gegenüber, wenn auch aus ihm hervorgegangen, erhebt ſich aber mehr und mehr ein kriegeriſcher, erobernder, der jenen ausbeutet und niederdrückt, und ſo wird Hâlfdan geknechtet. Doch ihm iſt ja ſonſt ein Gott zur Seite geſtanden, der große Erbanbauer Thôr, und Dieſem gehört, nach dem Harbardsliede, der Thräle Geſchlecht. Sein Schützling kämpft ſich auch aus der Knechtſchaft ruhmreich wieder empor. So lag in der Hâlfdanssage der Stolz und die Ehre des freien Bauers und ſelbſt für den elenden Knecht die tröſtliche Verheißung, daß auch er, kein Gottverlaſſener, einſt noch zur angeſtammten Freiheit auftauchen werde.

Es bleibt noch übrig, die manigfaltigen Erſcheinungen Thôrs, die ſich in einer langen, durch Götter- und Heldenſage fortlaufenden Mythenreihe dargelegt haben, zur Geſammtanſchauung ſeines Weſens zuſammenzufaſſen. Mit der Kraftäußerung Thôrs als Donnerers, vermöge welcher er Steinrieſen zermalmt, dem Reiche der Sturm- und Eisrieſen ein Ende macht, iſt ſeine Wirkſamkeit keineswegs abgeſchloſſen; er wirkt ja nicht bloß im Donner, oder als Sommerkraft über-

haupt, auch in der ſtrengſten Winterzeit, wann ihm der Hammer geſtohlen iſt, rafft er ſich auf und trägt Örvandil über die Eisſtröme. Es genügt gleich wenig, ſein Weſen etwas allgemeiner, als Wärme, Feuer, aufzufaſſen, denn er dämpft, in Geirröd und Hyrrokin auch die Sommerrieſen, die Dämone der verderblichen Hitze, er iſt mit jötuniſchen Naturgewalten jeder Art im Streite begriffen. Sein eigenſtes Geſchäft, die Bekämpfung der Midgardsſchlange, ſeine Gemeinſchaft mit Thiâlfi und Hâlfdan, der Gegenſatz, in dem er mit Odin und deſſen Günſtlingen erſcheint, gehen über ſo eng gezogene Grenzen hinaus. Er iſt nicht ſelbſt Element oder Elementarkraft, er wirkt in den Elementen, durch und gegen ſie. Je ausgedehnter und vielſeitiger ſein Wirken ſich äuſſert, um ſo tiefer wird der Mittelpunkt deſſelben in den Grund des Weltlebens gerückt und um ſo einleuchtender findet man ſich auf die umfaſſendern Bezeichnungen ſeines Weſens und Waltens verwieſen. Er heißt der Heiliger Midgards, Freund und Schirmer der Menſchenſtämme. In dieſem weiten, aber beſtimmten Berufe Thôrs, als Schutzherrn der Erde und ihrer Bewohner, treffen alle beſondre Eigenſchaften, alle verſchiedenartige Thätigkeiten deſſelben zuſammen und die Bedeutung jedes einzelnen Mythus hat ebendahin geleitet. Aber nicht in irgend einer blinden Naturkraft, nur in einem göttlichen Willen und Gedanken kann der Urſprung

und die fortwährende Belebung eines ſolchen Waltens geſucht werden.

Thôr iſt der Sohn Odins, mit Jörd erzeugt, er ſtellt, wie gleich Anfangs bemerkt wurde, die Beziehung des göttlichen Geiſtes zur Erde dar und verfällt damit der in Odin, dem gemeinſamen Âſenvater, ruhenden Einheit des nordiſchen Götterkreiſes. So wenig aber das Weſen Thôrs mit ſeiner Eigenſchaft als Herr des Donners erſchöpft iſt, ſo annehmbar iſt doch, daß von dieſer ſinnlichen Erſcheinung der Thôrsglaube ausgieng, von ihr aus ſich mehr und mehr erweiterte und vertiefte. Der Donner in ſeiner Erhabenheit, das Gewitter mit ſeinen Schreckniſſen und Segnungen, verkündigte das Daſeyn eines Gottes und der niederſchießende Blitz zündete ihm ſein Opferfeuer an. Wie alsdann auch der Begriff von dieſem Gotte ſich ausgedehnter und inhaltreicher entwickelte, ſo blieb doch ſtets der Donnerhammer ſein äuſſeres Wahrzeichen und jeder einzelne Geſang des großen Thôrshymnus ſchließt mit dem Kehrreim, wie der flammende Keil auf das Haupt der Jötune herabfährt. Selbſt in der weiteſten Auffaſſung ſeines Weſens und in der Anknüpfung an Odin liegt zugleich wieder die Begrenzung deſſelben. In Odin offenbart ſich der ſchöpferiſche Geiſt, in Thôr die ſchirmende Kraft, Odin ſinnt und forſcht, er wirkt die dichteriſche und kriegeriſche Begeiſterung, Thôr arbeitet unverdroſſen

und ermuntert den tüchtigen Fleiß. In Folge dieſer gemeſſenen Richtung auf das Gemeinnützliche und der nahen Befreundung, in die er dadurch mit dem Volke tritt, das einen faßlichen Gott verlangt, hat auch Thôr unter allen nordiſchen Götterweſen die ausgeprägteſte Perſönlichkeit. Er iſt der menſchlichſte, volksthümlichſte, leutſeligſte der Âſen, der „geliebte Freund" ſeiner Verehrer. Mit ſeinem Namen war pathenartig ein großer Theil der perſönlichen Eigennamen in Norwegen und Island zuſammengeſetzt. Er begünſtigt in der Politik des alten Nordens das demokratiſche Element und von den zwei abweichenden Entwicklungen des germaniſchen Geſellſchaftslebens die ſeßhafte Volksgemeinde und das Alod gegenüber der Gefolgſchaft und dem Lehensweſen. Während Odin in den königlichen Heldengeſchlechtern waltet, während er die Jarle hat, verkehrt Thôr mit allem Volk und verſchmäht auch die Thräle nicht. Während Odins Erſcheinung ſtets einen finſtern, grauenhaften Hintergrund durchblicken läßt, haben die Sagen von Thôr, ſelbſt in Liedern höheren Styls, eine Beigabe argloſen Scherzes. Seinem herablaſſenden Weſen kommt auch die ganze Vertraulichkeit des Volkes entgegen; wie er mit dieſem das Feld beſtellt, dient er ihm auch zur guten Unterhaltung, und wenn es bei munterer Laune iſt, zupft es ihn gelegentlich am rothen Barte. Dieſes ſchadet aber der Liebe nicht,

man iſt ihm nur um ſo herzlicher zugethan. Noch in der Zeit der Bekehrung zum Chriſtenthum zeigen ſich die Spuren dieſer Anhänglichkeit; der Isländer Helgi glaubt an Chriſt und benennt ſeinen Hof nach ihm, ruft aber doch zu allen wichtigern Unternehmungen Thôrs Beiſtand an; Andern, die ſich von den alten Göttern abwenden, erſcheint Thôr im Traume mit Vorwurf und Drohung oder mit der beweglichen Bitte, ſein Bild aus dem nicht mehr ſicheren Gotteshaus in die Tiefe des Waldes zu verſetzen; noch heutzutage geht in Dänemark das Sprichwort vom erſten Frühlingsmonat, Thôr mit ſeinem langen Bart locke die Kinder an die Wand heraus[144]. Jenes trauliche Verhältniß hat auch unläugbar ſein Erhabenes; derſelbe Thôr, der den Menſchen ſo nahe tritt, iſt der Bändiger aller tobenden Elemente, dem mit dem ſchwellenden Strom auch die Âſenſtärke himmelhoch anwächst, und ein Volk zeigt rüſtigen Sinn, das im Donnerhalle die Nähe ſeines Freundes erkennt.

144 Íslend. S. II, 197. Sag. Bibl. I, 340. Fornm. S. II, 162. Bugge, ældgamle danske Bonderegler, Kjöbenh. 1816. S. 15. Lex. myth. 685.

Abkürzungen.

D. Gramm. — Jacob Grimms Deutsche Grammatik, I—III. Göttinq. 1822—34.
D. Myth. — Ebd. Deutsche Mythologie, daſ. 1835.
D. Rechtsalth. — Ebd. Deutsche Rechtsalterthümer, daſ. 1828.
Edd. Havn. — Edda Saemundar hinns Fróda ꝛc. I—III. Havn. 1787—1828.
Faye. — Norske Sagn samlede og udgivne af A. Faye, Arendal, 1833.
Fornald. S. — Fornaldar Sögur Nordrlanda utg. af C. C. Rafn, I—III. Kaupm. 1829—30.
Fornm. S. — Fornmanna Sögur, I—III. Kaupm. 1825—27.
Lex. isl. — Lexicon islandico-latino-danicum Biörnonis Haldorsonii cura R. K. Raskii ed. I. II. Havn. 1814.
Lex. myth. — Priscæ veterum borealium mythologiæ lexicon ꝛc. auct. Finne Magnusen. Havn. 1828, auch in Edd. Havn. III. Besonders reichhaltig s. v. Thórr, p. 617 sqq.
Saem. Edd. — Edda Saemundar hinns Fróda ꝛc. ex recens. Er. Chr. Rask curavit A. A. Afzelius. Holm. 1818. Einzelne Lieder daraus:
Aeg. — Aegis-drecka, p. 59. Alv. — Alvis-mál, p. 48. Fafn. — Fafnis-mál, p. 186. Grimn. — Grimnis-mál, p. 39. Hamdh. — Hamdhis-mál, p. 269. Harb. — Harbarzliodh, p. 75. — Hàv. — Hàva-mál, p. 11. Hrafn. — Hrafnagaldur Odhins, p. 88. Hým. — Hýmis-qvidha, p. 52. Hyndl. — Hyndlu-liodh, p. 113. Lodhf. — Lodhfafnismál, p. 24. Rigsm. — Rigs-mál, p. 100. Rún. — Rúnatal, p. 27. Skírn. — Skírnis-för, p. 81. Thrym. — Thryms-qvidha, p. 70. Vafthr. — Vafthrúdnis-mál, p. 51. Vegt. — Vegtams-qvidha, p. 93. Vsp. — Völu-spá, p. 1.
Sag. Bibl. — P. E. Müller, Sagabibliothek ꝛc. I—III. Kiöbh. 1817 ff.
Sax. — Saxonis Grammatici Historiæ danicæ libri XVI. ed. Stephanii, Soræ 1644.
Sn. Edd. — Snorra-Edda ásamt Skálda ꝛc, útgef. af R. Kr. Rask, Stöckh. 1818.
Thorlac. Spec. VI. VII. — Antiquitatum borealium observationes miscellaneæ ꝛc. scrips. Sk. Th. Thorlacius, Specimen VI, Havn. 1799. Spec. VII, ib. 1801.

Nachtrag.

S. 20 gehört zu „Heimdall" folgende Anmerkung:
Heimdallr, Heimthallr, Weltſtamm. Lex. isl. dallr, m. arbor prolifera, Baumſtamm, der Schößlinge und Zweige anſetzt. Ebd. thollr, m. palus; 2) pinus. Vgl. Fornald. S. I, 119. In Rigsmál (Saem. Edd. 100) erſcheint Heimdall als Stamm und Stifter der verſchiedenen Stände (vgl. Vsp. 1).